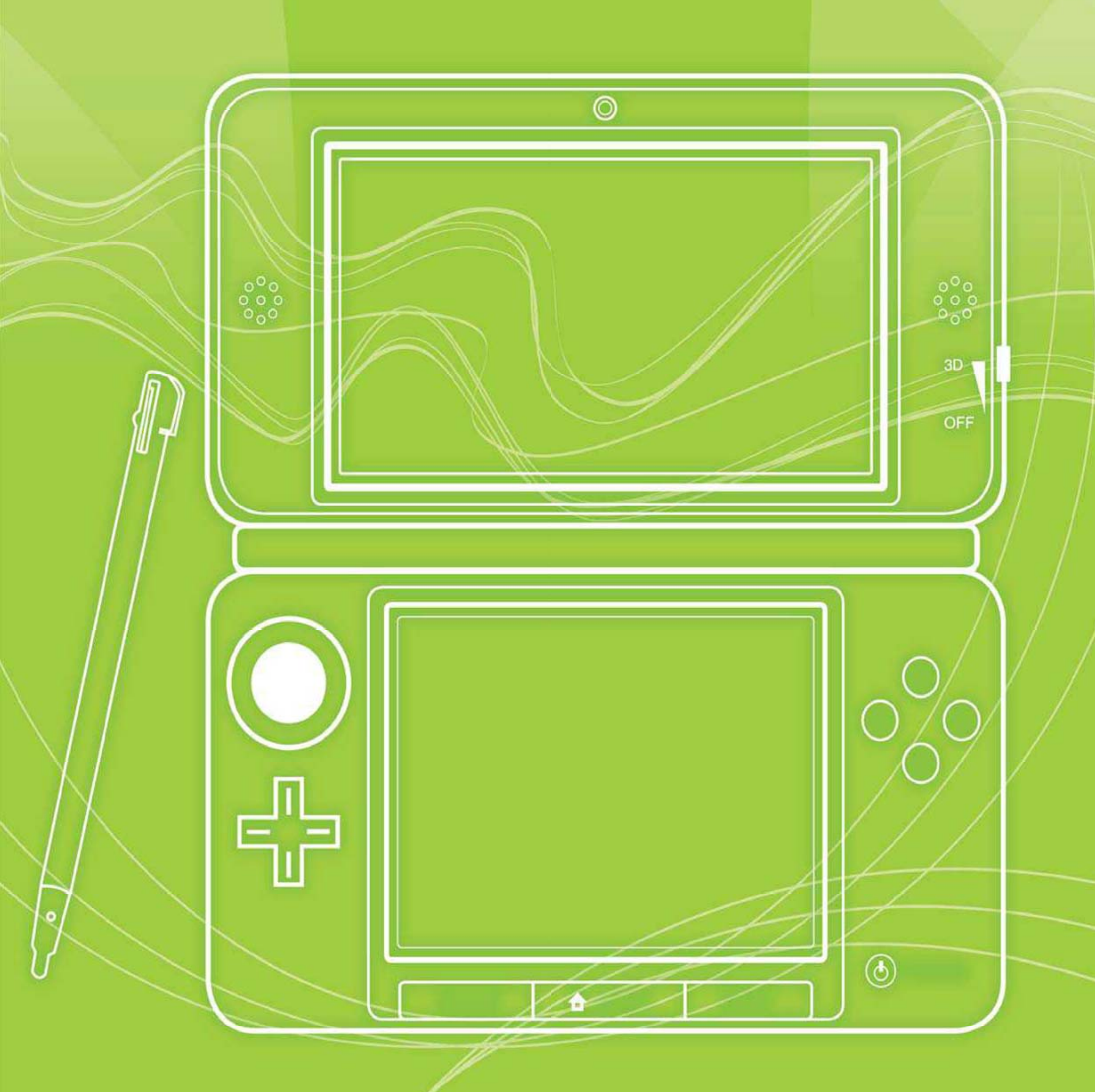
3DS

VOL.8

专辑

3DS SPECIAL



逆転裁判123
成歩堂セレクション



CONTENTS

3DS专辑光盘观看地址：zj.ucg.cn　　本辑密码：FJG55EI

★投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《3DS专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《3DS专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《3DS专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《3DS专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《3DS专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《3DS专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《3DS专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net



分享游戏的乐趣！

这是发生在小编身上的真实故事：某一天，同一个群里的小伙伴一起出去玩，待耗尽了三次元的体力值之后，众人纷纷表示要找个有冷气的地方坐下开始联机。可是当掏出3DS的时候，大家都傻眼了：有的机子里插着《怪物猎人》，有的则掏出了《口袋妖怪》，根本就没有一款大家都在玩的游戏，像小编这种两个都不沾边的更是欲哭无泪。这个时候，一个朋友掏出的卡带成功打破这一僵局！这都得益于该游戏支持"分享游戏"，没有游戏的玩家也可以一同参与到联机中来！暑假将至，相信也有许多读者打算和好机友们一起玩，下面就为各位推荐一些支持这一功能的游戏，让各位在聚会时拥有更多的选择。

文 虫无兮

何谓"分享游戏"？

"分享游戏"是所有3DS——包括后续的3DS LL和2DS——都拥有的一个功能，不过只有搭配对应该功能的游戏才能使用。该功能可以让复数玩家在只拥有一张卡带的情况下，联机游玩同一款游戏。持有卡带的玩家需要进入游戏中对应分享游戏的模式，并作为主机开始分享数据；而其他玩家则在3DS主菜单选择"ダウンロードプレイ（日版）/Download Play（美版）"，下载主机玩家分享的数据。下载完成后，子机玩家可以享受主机分享的游戏内容，或者单机游玩或者联机对战，直到退出"分享游戏"为止。需要注意的是，分享游戏依然没有摆脱锁区的影响，日版的游戏只能分享数据给日版3DS下载，即使该游戏同时存在美版。



马里奥赛车7

推荐理由： 容易上手，对应人数多，互相打击的驾驶过程充满乐趣。



说到分享游戏就不得不提及的一款3DS作品，在前言提到的小编的真实案例中，最后也是靠本作挽救了冷场的局面。作为3DS上乱斗型赛车游戏的代表，其游戏类型本身便已十分适合多人联机，毕竟驾驶车辆是日常生活随处可见的一部分，操作上不存在难以理解的地方。最多支持8名玩家同时对战，这个联机玩家人数即使是"分享游戏"以外的联机中也很少有游戏可以做到（比不上《大合奏P》的10人合奏便是），这也让本作成为了当之无愧的聚会佳品。

联机时，子机玩家无法选择自己的游戏角色，而是随机分配不同颜色的害羞小子（ヘイホー），而且只能选择默认配置的赛车参赛。除了这点差别待遇之外，游戏对于子机玩家再无其他限制，像是联赛模式中玩家可以选择游戏内的全部32条赛道；而在对战模式中，所有的舞台都向玩家开放，足以弥补输在起跑线上的遗憾。



▲通过分享游戏联机时，只有主机玩家才能选择害羞小子以外的角色。

游戏对新手玩家十分友好，可以说只要掌握加速和使用道具，就能够充分体验这款游戏的乐趣！本作立体式的赛道设计提供了多条通往终点的路径，菜鸟车手误打误撞冲入捷径取得骄人成绩并不是什么稀奇的事。而"《马里奥赛车》系列"首创的道具系统向来也十分人性化，名列前茅的车手取得的道具种类会受到限制，而吊车尾的车手则能够获取强力的道具，在末位变成导弹一举翻盘，或是利用闪电对其他车手进行打击等等。即使玩家未能依靠借助这些手段成功上位，光是对其他玩家进行打击报复想必就已经获得了不少快感。如果厌倦了老老实实赛车，玩家还可以选择踩气球和抢金币这两种对战模式，将矛头对准彼此来考验友情！当然只是各自为政想必很快就友尽了，所以这两个模式允许玩家组队参战，团结对外还是互拖后腿，无论哪种都能给玩家带来欢乐体验。

本作号称"友尽利器"，如果玩家觉得自己和机友的羁绊已经足够强韧，那么就试着用这款游戏来考验彼此的友情吧！



▶逆击的第八位！

你可能也喜欢……

超级猴子球3D

提起《超级猴子球》，玩家想必会第一时间想起被球包裹着的猴子向前滚动的身影。不过，本作的联机模式当中，猴子驾驭的不是球，而是赛车，以及自己的躯体！



▲猴子驾驶汽车也是有模有样！

在“猴子赛车（モンキーレース）”模式下，猴子们将抛弃球而乘上真正的赛车，向着终点全速前进。玩家可以操纵赛车使出漂移过弯加速等常见的驾驶技巧，而且也可以使用道具来妨碍对手，就赛车游戏来说也算做得中规中矩。看腻了任天堂角色的赛车手们可以考虑看看SEGA的猴子。

与车子接触多了就会开始怀念肉体接触的温暖，于是游戏又准备了另一个联机模式“猴子乱斗（モンキーファイト）”，痛殴对手揍出香蕉，拥有最多香蕉的就是胜利者。厌倦了赛车场上的日与夜的玩家，可以化身猴子释放本能，从对手那里将香蕉大把大把地抢过来。猴子可以通过破坏道具获得使用强力必杀技的机会，也可以消费手持的香蕉来张开强力的防护罩，主动出击夺取名为香蕉的胜利！



▲可以消耗香蕉的设定使得战斗更具有战略性。

索尼克 失落世界

冠以“音速”之名的索尼克挑大梁的这款系列最新作，在关卡设计上与以往有着很大的不同：原本水平延伸的关卡变成了纵向拉伸，使得视觉感受上更加接近赛车游戏，不过《索尼克》的关卡可不像一般的赛道那么平坦，高低差及断层在游戏中比比皆是。系列用于加速及跳跃移动的机关在本作中依然存在，不过有些的位置十分隐蔽，在飞速奔跑的过程中还需要细心观察。除此之外，索尼克还可以运用旋转冲刺或跳跃攻击来快速移动，借助色彩力量来加速也是个不错的法子，而本作新增的跑酷动作则为过关增添了更多的可能性。在游戏准备的“竞速（レース）”模式中，不同玩家需要操纵索尼克第一时间抵达终点。选择最适合自己的方法来冲关，这不仅考验玩家的操作技巧，也对玩家的反应能力和策略性提出了要求。



▲通过下屏可以一目了然地了解对手和自己的状况。

或许是因为同是SEGA出品，索尼克也和《超级猴子球3D》一样加入了“乱斗（バトル）”模式，只不过香蕉变成了金环。是要看着猴子逗趣的拳打脚踢还是索尼克一族炫酷的必杀技，玩家可以自己权衡一番。

马里奥聚会 岛屿漫游

推荐理由：专为聚会打造，内含多种小游戏，游戏时间可自由调节。



从游戏的名称就可以看出，本作是为玩家聚会所贴身打造的一款游戏。通过分享游戏就能4人联机，在“迷你游戏（ミニゲーム）”模式下畅玩游戏内置的数十款迷你游戏。迷你游戏被分为三大类，“聚会类（パーティ）”的游戏是最多的，大部分迷你游戏都属于这个范畴；“益智类（パズル）”则是以消除类的游戏为主；“特殊类（エクストラ）”里则是一些要玩家进行声音模仿或者是需要结合AR卡片的、在旁人看来耻度略高的小游戏。迷你游戏在操作上需要利用到按键、触控屏、重力感应、麦克风和摄像头等等，充分发挥了3DS的性能，想必可以让玩家手忙脚乱（笑）。



▲结合摄像头和AR卡片的小游戏，像这样活用3DS机能的小游戏在本作中并不少见。

当然，游戏本身并不仅仅是一款小游戏合集，在“聚会模式（パーティ）”一边玩迷你游戏一边你追我赶才是游戏的精髓所在。游戏一共准备了7张地图，如果以为这7张地图就跟普通的《大富翁》地图一样那就错了，它们都有着各自的特殊规则，像是“炮台山脉生存战（キラーマウンテンサバイバル）”中，会有炮弹将玩家一举送回老家；“火箭竞速银河战（ロケットレースギャラクシー）”当中会有加速器，玩家可以使用最多5个加速器，让骰子的数目乘以5倍，一口气向前冲——当然扔出0然后吃瘪的可能性也是有的；“害羞小子鬼牌战（ヘイホーのババぬきカード）”里，玩家在回合开始前要先玩抽鬼牌游戏，持有鬼牌的玩家会受到各种各样的惩罚；而库巴精心打造的“库巴火山颠倒战（アベコベ!クッパかざん）”，则是先到达终点的玩家失败，于是众人只能尽量争取原地不动。想要在聚会模式中获得胜利，就必须在迷你游戏里胜出制造优势，这也将迷你游戏和大富翁更好地结合，让长期决胜的地图之旅不会显得枯燥，也让玩家更好地投入短期决胜的小游戏当中。

《马里奥聚会》的两个模式使其应用面更广：迷你游戏可以打发碎片时间，而聚会模式则可以让几名玩家一起消磨掉好几个小时。在聚会还没开始，或者是等人的空隙，掏出来大伙一起“岛屿漫游”吧。



▲每张地图都给玩家不同的感受，例如火箭竞速银河战就充满了追逐和速度感。

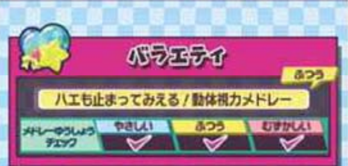
你可能也喜欢……

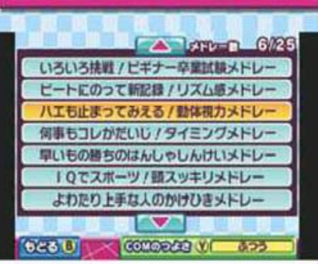
马里奥与索尼克 伦敦奥运会

不知不觉马里奥也经历了好几届的奥运会赛场，而索尼克也死心塌地地从北京一路相随到了索契，现在要跟大家介绍的，就是系列的第三作。以伦敦奥林匹克为背景的本作，其最大的卖点是游戏内收录的体育竞技项目的数量达到了惊人的57种，种类涵盖了田径、

射击、球类、体操、格斗等等，大多为耳熟能详的运动，而且全部都可以通过分享游戏进行联机，玩家可以第一时间理解游戏内容而不需要花时间去适应。操作方式方面和《马里奥聚会》类似，各种体育项目的核心操作都被提取出来，结合3DS的机能成为了一个个有趣的小游戏。

除了选择单项竞技项目进行4人同乐外，玩家还可以进行混合竞技（メドレ-マッチ）。在混合竞技当中，玩家需要连续游玩3～5个游戏，以比分来决一高下。游戏内置了数十种混合竞技，分为三大种类：一类是按照奥运会的正统竞技项目分类的“伦敦奥运（ロンドンオリンピック）”，一类是有针对性地将跨分类的多种竞技项目混合在一起的“花样拼盘（バラエティ）”，还有一类是以多人聚会联机为目的、可以打开宝箱获得比分的“欢乐聚会（わいわいパ-ティ）”。当然，玩家也可以自由组合竞技项目，制作专属的混合竞技。





▲以混合竞技的方式来游玩各种小游戏是本作一大亮点，有了更高的针对性，比如图示的“动态视力混合竞技”。

游戏中心CX 3丁目的有野

《游戏中心CX 有野的挑战》是日本的一台长青电视栏目，拥有虚构的课长一职的搞笑艺人有野晋哉要挑战上世纪八、九十年代的经典游戏，并达成节目设定的目标。技艺不精但展现惊人毅力，时不时对游戏进行吐槽的有野课长是节目的最大卖点。作为节目十周年纪念计划的衍生物，同名游戏系列也在前不久推出了第三作，游戏内容同样是以点阵风格的小游戏合集为主，而且首次加入了联机功能。

由于故事背景为上世纪80年代，所以游戏中的小游戏也好像当年的FC一般，最多只能支持两名玩家。小游戏的画面也透着浓浓的点阵风，绝对可以唤醒80后、90后玩家深藏心底的既视感。根据游戏的不同，玩家之间也是亦敌亦友，时而合作时而对战。虽说是“小游戏”，不过其长度和内容要超出一般意义上的小游戏一大截，所以在数量上显得比较少。

现在有许多的经典游戏在新的平台上复刻，但是缺少联机功能，年幼时那份纯粹的乐趣再也找不回来了。想重温和朋友一同对着点阵画面的那种兴奋感觉，不妨试试这款游戏。



▲本作的部分小游戏玩法独特，不看说明书的话能够唤醒FC时代那种自行摸索的乐趣。

路易的鬼屋2

推荐理由：拥有丰富探索要求，玩家处于亦敌亦友的合作关系。子机玩家可脱离主机玩家进行网络联机。



2013年，路易年，一直在哥哥身边战战兢兢的绿帽傻高个终于又当了一回主角。与受主机普及量影响的前作不同，本作既叫好又叫座。利用机器捕捉幽灵的玩法给人强烈的《捉鬼敢死队》的印象，或许正因为如此，本作在多人联机方面下了很大功夫，且同时支持网络联机、本地联机及分享游戏。在全球媒体的赞誉当中，都异口同声地提到了本作的多人联机的部分。

▲丰富的幽灵种类是本作的一大卖点，也是收集要素之一。

“恐惧之塔（テラ-タワ-）”是联机模式的专属舞台，分别扮演不同颜色的路易的玩家们需要在塔内向上攀登。恐惧之塔有4种类型供玩家选择，塔内的楼层会根据塔的种类有不同的通过条件，只有满足了这些条件，玩家才能向下一层进发。塔的类型分别有：“狩猎之塔（ハンタ-タワ-）”，玩家必须将潜藏在楼层内的幽灵全数消灭；“攀登之塔（クライマ-タワ-）”，玩家要在30秒内将通往下一层的门给找出来，通过破坏特定的道具可以延长限制时间；“追击之塔（チェイサ-）”，玩家得借助黑暗手电筒找出幽灵犬的巢穴，再根据幽灵犬的足迹将隐藏起来的它们一网打尽；“随机之塔（ランダムタワ-）”里每层的通过条件会随机成为上面三种之一。从3种通过条件来看，可能会给玩家造成一种合作通关的错觉。

确实，联机过程中玩家需要交换情报，被陷阱暗算或是被击倒的时候也需要招呼同伴帮忙，不过游戏的骨子里还是煽动着玩家互相竞争。消灭后会出现奖励的幽灵、各种家具中出现的强化道具，以及满足过关条件后出现的红色硬币，这些都是玩家争夺的对象。当然，削弱队友并不能带来实质性的好处，只不过是与人斗其乐无穷罢了。

子机玩家得到的下载数据，不仅可以用于本地联机，甚至还能用于网络联机，只要玩家不退出就可以一直玩下去，这也是本作十分厚道的地方。游戏时间可以由主机玩家调节，想浅尝辄止或是过五关斩六将都可以，自由度极高。懦弱的路易的逗趣表情、造型滑稽的幽灵、高品质的画面、丰富的联机要素等等，本作绝对可以归入聚会联机佳作的前三名。



▲这不是共斗，是窝里斗。

你可能也喜欢……

逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！

在这款游戏发售前，读者诸君可能没有听说过同名节目的名字；即使是在这款游戏发售后，或许也没有对其进行关注——可是这款游戏莫名地就长卖了，一点点地累积销量，最后竟突破了50万大关。除了节目本身的号召力之外，或许还得益于这游戏独特的进行方式。

通过联机让更多玩家参与到游戏中之后，游戏内容也更加接近原本的电视节目：复数的玩家在同一张地图内逃避猎人的追捕，并努力成为最后的胜利者。根据游戏模式，胜利目的也分为三类：收集到最多金币者胜出的“金币收集（メダルゲット）”，在猎人的包围圈中生存下来的最后一人成为胜利者的“终极逃脱（サバイバル）”，还有在限制时间内对猎人使用道具次数最多者获胜的“猎人狙击（ハンタ-ハント）”。



▲玩了本作才会知道，逃跑原来也是一门技术。

猎人作为强大的敌人，会随着时间经过而增加数量，包围网会慢慢收窄。玩家必须在前期尚有余力的时候，通过完成任务来开放新的地区，增加逃脱的空间，同时还要收集道具来应付突然杀到的猎人。当新的猎人被放出，或者是原本封锁的区域开放时，会像电视节目一样向所有玩家宣告。玩家必须根据情报，结合地形做好逃脱的策略，同时切实地向胜利迈进。

本作大卖后又推出了续作《战斗中 传说之忍与生存战斗》，联机人数增加到6人。与大难临头各自飞的本作不同，联机的玩家需要拿着球互相投掷打个你死我活，还可以召唤出强大的忍者成为自己的同伴。不习惯一味被追逐的待遇，那就试着成为狩猎者互相厮杀吧！

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

提到“《热血》系列”，想必不少玩家的童年回忆都会涌上心头。不良少年的热血互殴，披着体育的外皮所进行的大乱斗，这种恶搞组合想必给玩家留下了深刻的印象。远离了FC的我们要如何重新体会当初的那份感动，就让3DS来给出一个答案。

游戏准备了“淘汰赛（かちぬきかくとう）”和“社团活动（くらぶかつどう）”两种联机模式。淘汰赛就是玩家十分熟悉的乱斗模式了，和前作一样有着各具特色的关卡可供选择，必杀技和道具等玩家熟悉的要素依然存在，总之就挑最狠的往对手身上招呼。而社团活动则反其道而行之，禁止一切（直接的）暴力因素，拳打脚踢什么的统统不行，玩家要秉着体育精神，用手里的闪避球对别的玩家进行爱的教育。联机中的可选角色多达36名，全是来自“《热血》系列”不同作品的人气角色，当然在一如既往的点阵风格画面中，可能玩家需要一点眼力去区别他们。



▲“打架？不不不，这只是正常的体育交流罢了。”（设计台词）

星际火狐64 3D

推荐理由：可以通过摄像头看到彼此表情，空中翱翔的自由体验，互相追逐的大乱斗。



说是移植，实际上游戏的内容来了一次大换血，供玩家同乐的“乱斗模式（バトルモード）”也与原版有了很大变化。使用3DS的内置摄像头，在对手的战机上实时显示其他玩家的表情的这个新功能的加入让小编不禁想给32个赞。方才还得意洋洋的玩家转眼被击落时的懊恼表情，或者是被穷追猛打的玩家歪打正着成为胜利者的惊讶表情，都是玩家之间极具娱乐性的谈资笑料。

曾经有些朋友在《任天堂大乱斗》中见到火狐·麦克罗德，然后表示没有印象；也有朋友在《动物之森》的任天堂主题家具中见到火狐的艾英战机，觉得十分陌生。任天堂的“《星际火狐》系列”由于作品的相隔时间太长（主要由于中间有两作出在NGC上），而使得其知名度可能不如任天堂旗下其他作品。事实上，该系列在STG中可谓是宗师级作品，其中N64版更是全球销量最高的STG的纪录保持者，而本作便是N64版在3DS上的移植。

回到游戏内容上，乱斗模式中共包含三种游戏模式，“大混战（バトルロイヤル）”要求击落其他所有战机，“得分战（ポイントバトル）”需要击落指定数目的战机后胜利，“时限战（タイムバトル）”则是让玩家在指定时间内尽可能多地击落战机。灵活运用战机的各种操纵技巧，借助关卡内分布的道具以及地形的力量，在包括新增关卡在内的舞台上自由翱翔，然后就是毫不留情地开火，击落击落击落！当然空有战力而没有策略可不行，是锁定目标主动出击，还是全场游走待别人两败俱伤时捡渔翁之利；是穷追不舍用火力削弱对手，还是灵活移动借助地形让对手撞个头破血流；是开口和其他玩家结成临时同盟，还是煽动别人对着某个玩家集中攻击……硝烟弥漫的战场，就是玩家展现个性的最佳场所。



▲真实头像的存在也有助玩家在乱斗中找出想打击报复的那个人……

与赛车不同，可360度自由移动的战机在操纵上比较难以上手，子机玩家可能会一直处于找不着北和打不中靶的状态，主机玩家或许需要谆谆教导一番——也或许不用，这又不是比赛，只要够欢乐，不就够了吗？

你可能也喜欢……

钢铁潜水员

刚刚介绍完空战，而前面也介绍过赛车，对于喜欢驾驶工具的玩家来说，似乎只剩下海域可选，而本作正是一款让玩家操纵潜水舰的游戏。围绕着潜水舰这一主题，游戏准备了驾驶潜水舰完成海中任务的“潜水舰模式”，以重力感应操作搭配潜望镜来发射鱼雷的“潜望镜模式”，还有下文将会提到，以心理战为主题的“海战模式”。

海战模式以主机玩家指定的海图为棋盘，棋盘又如同象棋般被楚河汉界隔开，两边是玩家各自的地盘。玩家的棋子有等同于马的潜水舰1枚，等同于象的护卫舰4枚，还有等同于将帅的输送船1枚，按照系统提供的方案来摆放在自己的地盘上。游戏的目的是在双方的棋子位置不公开的条件下，将对方的输送船全数击沉。玩家轮流行动，每回合选择一枚棋子来移动或攻击。潜水舰是惟一能进入敌方地盘的棋子，也是攻击的主力，它可以放弃移动、改用声呐来探测周围的敌舰位置。当然，玩家若觉得某个格子存在敌方舰艇，也可以在不探测的情况下直接进行攻击，此时进入潜望镜模式，玩家要转动3DS找出敌舰位置并发射鱼雷。无论是声呐还是攻击，都会暴露潜水舰自身的位置。护卫舰担任护卫，在潜水舰暴露位置后可以对其投下爆弹进行攻击（当然主动出击也是可行的，不过同样会暴露位置），双方要分别选择潜水深度和投弹深度，当双方选择一致时，潜水舰便会受到伤害。虽然有点依靠几率，不过要比用潜水舰之间的战斗来得简单——在潜望镜中找出速度快、难察觉的潜水舰，预读其轨迹来发射鱼雷并不是一件易事。输送船并没有任何攻击作用，一旦被全数歼灭便会落败，所以必须巧妙地隐藏输送船的位置。

联机模式没能让玩家体验鱼雷互射的爽快，但是真实还原了战场上驱使潜水舰深入敌境的紧张感。对彼此敌舰位置的推理、声呐的使用时机的把握，还有潜望镜模式下的射击技巧，对这些抱有自信的玩家，就来参加这场没有硝烟的激战吧。



▶决定攻击后，就得自己用潜望镜索敌射击。错失良机的话就会陷入自白暴露位置的窘境。

卡片召唤师

推荐理由：充满特色的卡片对战，适合两名玩家互利互助或斗智斗勇。拥有联机模式下特有的剧情。



关卡难度不高，主机玩家可以独力对付敌人，并抽出时间进行指点；无需担心落败的子机玩家则在系统和主机玩家的双重指导下进行摸索和尝试。游戏里有着详细的教程，以及十分亲切的箭头指引，会告诉玩家最好使用哪张牌，以及向什么方向前进等等。关卡的难度会随着剧情推进一步步提高，卡片效果也会变得复杂，子机玩家有一整个关卡的时间去掌握和吸收新的要素。剧本的最后，会安排两名玩家单独对决，这也是子机玩家展现在前面的关卡中积累下来的成果的时候。

卡片类游戏，大多因为卡牌数量过多或卡牌效果对系统要求较高等问题，很少有对应分享游戏功能的作品。不过，《卡片召唤师》是个例外，这是一款独树一帜的桌面类游戏，原本是在NDS平台开发的系列第二作。由于NDS的性能限制了分享游戏时的体验，本作为求达到最佳效果，而转移平台重新开发，由此就可以看出本作对分享游戏这一功能的重视。



▲游戏的本质就像任天堂图解的一样只是变体的《大富翁》，不过在系统方面复杂许多。

《卡片召唤师》是一款将《大富翁》中的房产转换为魔物卡片，利用卡片间的攻防来扩大领土和提高总资产数的游戏。把两种流行的桌游有机地结合起来后，游戏里有着丰富的卡片的数量及种类，各具特色的卡片效果及地形效果，严谨的战斗伤害计算及资产增减——把这些描述综合起来就是四个字：门槛过高。针对这一点，本作给出的答案是“先富带动后富”——以“协力战”的形式，通过分享游戏让主机玩家带子机玩家逐渐熟悉系统。

本作为分享游戏准备了专属的剧本，两名玩家要先以组队的形式和游戏中的反派角色对战。起初

最后的胜负其实并不重要，关键是子机玩家能否燃起对该游戏的兴趣并去入手游戏，这样主机玩家便又成功地增加了一名可以相互切磋的队友。这款游戏或许并不适合多人聚会，而是找一名势均力敌的机友，在安安静静的地方，掷上一下午的骰子。



▲系统的辅助功能十分完善，会给予玩家建议，还会对卡片进行分析说明。

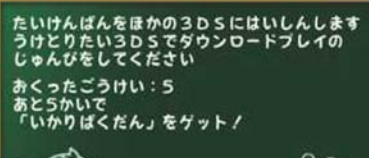
你可能也喜欢……

企鹅的问题+ 爆胜 轮盘大战

如果说玩《卡片召唤师》是希望在完善的规则下进行一场智力对决，那么玩本作就是纯粹为了享受耍贱恶搞的乐趣了。改编自同名漫画的本作，秉持着原作的搞笑精神，将以主人公木下贝克汉姆为首的一众奇贱无比的企鹅以卡片的形式呈现在各位玩家面前。在战斗中，这些卡片是玩家的战斗力；而在战斗之外，阅读卡片背面的资料，则可以看到各种槽点满满的介绍。

本作并不能以分享游戏功能直接联机，而是先将游戏的试玩版以下载数据的形式分享给其他玩家。子机玩家下载后，既可以单独尝试故事模式，也可以用对战模式和主机玩家联机。虽然试玩版内所包含的卡片和装备是有限的，不过还是给了子机玩家一定的选择空间，决定好自己的卡组和角色装备后便可以联机对战了。对战分为两种模式，一种是一边收集钥匙一边向着终点迈进，将关底的BOSS击倒的地图对战，另一种是收集宝箱中的金币，以最终的持有数量来决定胜负的多人混战。当玩家遭遇彼此时，可以通过战斗的方式抢夺钥匙或金币。子机玩家不用担心被主机玩家碾压，依靠转老虎机进行的充满随机性的战斗可以弥补卡组的实力差异；即使真的在战斗中落败，也有极高几率通过转轮盘原地满状态复活，玩家可以抱着轻松的心态享受游戏。

联机结束后，子机玩家创造的角色可以收录到主机玩家的友人资料当中保留下来，也算是留下了激战过的证明吧（笑）。







▲主机玩家分享游戏的话还能够获得奖励，这也是鼓励玩家联机的一个积极措施吧。

仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪

这款名字霸气十足的游戏，其实是由日本一结合了零食“仙魔大战”和《魔界战记》的角色所创造出来的卡片对战游戏。“仙魔大战”是一款带贴纸的零食，游戏中所使用的卡片的原型也正是这种贴纸，不过在其原有的图案上还增加了汉字——这也是本作的核心要素，只有对汉字熟悉的人才能称得上是霸王，名副其实的“汉熟霸王”！

分享游戏时，子机玩家会拿着固定的卡组与主机玩家进行卡片对战。游戏中共有4种规则，每一种规则都要求玩家对手上的汉字有足够的了解。举例来说，“初级”规则会让玩家在公开手牌的情况下，同时打出卡片并比较卡上的汉字的笔画数，笔画数多的一方获得当回合的胜利，而回合胜利数较多的一方获得最后的胜利，这就要求玩家每回合都要进行博弈；“上级”规则则是先打完20张手牌的一方获胜，手牌上的汉字如果可以连成俗语，那就可以连锁打出，给自己创造有利形势，这又要求玩家有一定的联想力。不过这对于在汉字的耳濡目染下成长的国内玩家来说基本没有问题（部分繁体字的笔画数和一些日本俗语的掌握还是有些难度就是了），只要掌握了基本规则便可以轻松对战。课堂上学到的知识，没想到竟会在游戏中应用，这也是一种奇特的体验吧。



▲连锁“前”而打出“面”，有时还能拼出“风林火山”、“三位一体”这些霸气的词。

大合奏！乐队兄弟P

推荐理由：高达10人的可联机玩家数，丰富的乐器选择，没有竞争、不会中断的友情合奏。



或许是街机厅里留下的印象太过深刻，音乐游戏在小编的心中都是一个玩家展示自我的舞台，用灵活的手指或是飞舞的鼓棒，向周围的观众秀出精湛的操作技巧。带着这样先入为主的观念，当小编听说本作居然可以联机时，受到了不小的冲击——尤其是联机人数居然达到了破天荒的十人，当时真是连下巴都差点掉到地上。



▲系统会对玩家的操作给出评价，但是不会因为低评价过多而中断乐曲，演奏完毕也只会给一个分数。

游戏中的每首曲子最多都可以分为十个声部，每个声部都需要有一个玩家担任演奏，同时还要选择演奏时所使用的乐器。挑选时会按照难度将乐器分为4类，每一种类下都有10种左右的乐器。新手可以选择“初学者（ビギナ-）”难度，只需用触控笔操纵滑块在下屏接住音符即可；除此之外的难度则可以选择“按键（ボタン）”作为操作方式，根据乐谱按下对应的按键，让玩家有一种在演奏乐器的真实感。特定乐器会有“吉他（ギタ-）”和“打鼓（ドラム）”两种特殊的操作方式，模仿在现实中演奏的手法。主机玩家还能选择“唱声（ボ-カル）”，给演奏的曲子配上歌声。游戏真实还原了不同乐器在乐曲中出现的频率，像是唱声基本上就需要玩家从头按到尾，选择吉他、键盘或鼓的玩家在J-POP中也基本全程参与，不过钢琴师们就没多少出场的机会，最多在间奏时弹上几个音符。



▲游戏能够根据玩家的样子和声音制造出虚拟分身，关系够铁可以逼迫主机玩家选唱声来听听他的歌喉。

对每位玩家的操作做出评价并不是本作联机的重点，玩家一起演奏出来的心血结晶才是最有趣的地方。如果奏出一曲天籁之音，大伙儿就可以为彼此天衣无缝的合作惺惺相惜；如果演奏出来的曲子惨不忍闻，互相指责对方扯后腿也不失为一件快事。在联机时还可以选择主机玩家自己制作的曲目，偷偷地选择该曲目，然后若无其事地问问机友的评价，也是一个验证成果的方法。

一个合奏的音乐游戏很适合炒热气氛，不过不适合喧闹的环境。如果有一班熟悉的机友，还有个适合的环境，可以尝试来一场灵魂的共鸣。

你可能也喜欢……

太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠

“《太鼓的达人》系列”已经有许多年的历史，也是游戏室里的几乎必备的机器，许多不了解音乐游戏的玩家也势必对这个游戏系列略有耳闻。在游戏室里机器往往会备上两面鼓供玩家对决，不过，3DS玩家只要拥有自己的机子和一张卡带，就能够实现最多4人的太鼓大合奏了。

通过分享游戏联机时，代表玩家的太鼓和玩家一起挑战的歌曲会在同一个屏幕出现，其余玩家的Combo数、当前得分以及名词都在屏幕上一目了然——如果玩家有余力去观察的话。游戏规则可说是不需要解释，玩家只要根据音符的种类用对应的方式击鼓即可。除了正常出现的太鼓音符外，游戏中还会出现道具音符，敲中它就会出现各式道具，能够给玩家带来分数加成或者是阻碍的效果。玩家间的对决共有4种规则，分别根据玩家的分数、获得的“良”的评价的数量、“不可”评价以外的敲击数和总Combo数来对玩家进行评价。如果玩家技艺不……不愿意因为竞争而伤了和气，也可以选择“和谐共奏（なかよく演奏）”，每一名玩家可以自己选择演奏的难度。



▲道具可以影响分数，即使太鼓打得不好也可以拼运气！

节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

SEGA过去曾推出过不少广为人知的音乐游戏，可是自从09年推出了第一款由初音未来挑大梁的游戏后，SEGA在这条路上策马奔腾根本停不下来，甚至连自家的LOGO都要用初音的声音念出来。就在这样的大背景下，SEGA居然推出了一款跟初音毫不沾边的节奏游戏《节奏怪盗R》。称之为节奏游戏而不是音乐游戏，是因为游戏本身并非要玩家演奏音乐，而是要玩家跟着音乐节奏操纵身为怪盗的主角做出各种动作，因此把游戏本身看成一个小游戏合集或许更加贴切。从部分小游戏中可以窥见SEGA昔日名作的影子，这也让喜欢怀旧的玩家多了一个购买的理由。

在感官方面，本作只能用酷炫来形容，不同于《初音》的3D写实或2D卖萌，正常比例的游戏角色加上做工精良的动画塑造了极具视觉感染力的画面，再搭配上节奏感极强的音乐，瞬间就能让玩家投入到游戏当中。既然游戏的核心是小游戏而不是音乐，就不会像一般的音乐游戏一样只能采取单一的操作方式，按键、触控屏、重力感应操作，一款小游戏可能集合了复数种类的操作。因此，虽然分享游戏模式下本作只有3款小游戏可选，但是玩家也不会觉得单一枯燥。小游戏的流程比较长，不过会分为几个部分，每个部分增加一点变化，中间插入动画制作的间奏，这也延长了玩家的新鲜感。



▲这款小游戏的玩法和《大家一起来桑巴（サンバ DE アミ-ゴ）》十分类似。



写在最后

对应分享游戏的3DS游戏，目前占的比例还是比较小。可能是因为《马里奥赛车》、《马里奥聚会》这些游戏声名在外抢不过，也或许是厂商觉得对应网络联机或本地联机才是主流。从这些游戏当中，小编根据种类挑选出了六类给各位读者推荐。主要推荐的6款游戏，除了《卡片召唤师》之外均有美版，有的更是有港版韩版等好几个版本。除了联机，这些游戏在单机时也具有极大的可玩性，不过还是联机时可以有更多的乐趣，毕竟独乐乐不如众乐乐。炎炎夏日，和三五机友找一个凉爽的地方，一起分享游戏的乐趣吧！

3DS热门作品限定版主机、周边精选



文 雷伊

尽管3DS今年的游戏阵容目前还无法令人满意，但硬件依旧维持了较高销量，既出的游戏软件已足以令其平稳铺货。周边方面同样不曾耽误，这次介绍的几款限定主机和周边中，不少都是单作销量并不高，而又可以牢牢抓住固定用户群的“教主式”作品。

勇者斗恶龙 怪兽篇2

《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥》特别包



从PS2版《勇者斗恶龙Ⅷ》后，除了几个照单移植的老作品外，“《DQ》系列”的续作几乎全部集结在任系掌机上，销售成绩均相当耀眼。本作距离《怪兽篇》初代的复刻刚好相隔一年，借着游戏的人气推出这款限定主机自然是东风之便。机身的主体为白色，上面装点着大量游戏中登场怪物的银灰色图案，摸起来有磨砂般的厚实手感。作为系列代表形象的普通史莱姆鹤立鸡群地涂成蓝色，辨识度极高，丰富了机身的层次感。

微笑史莱姆 3DS LL专用收纳包

这两款收纳包随《怪兽篇2》同时发售，清新自然的蓝白色和典雅沉厚的红黑色不仅在视觉效果上迥异，仔细观察还会发现，除了右下角最大的普通史莱姆外，其他所有怪物的图案均是完全不同的设计。有没有一种天使军对抗魔王军的感觉?



微笑史莱姆 3DS系列卡带收纳盒

与收纳包同样跟游戏在一天发售，分为蓝与橙两种颜色。外形是个可以立起的史莱姆玩具，但从上方打开后可看到其间别有乾坤，能够装入3张3DS游戏卡带。这款周边可以说实用与“花瓶”效果并存，放在桌子上也可当做不错的摆件。



微笑史莱姆 触控笔&擦屏布套装

蓝色果真是《DQ》的主旋律，该商品的两款颜色同样包括了它。除了司空见惯的主题擦屏布外，该套装的触控笔也经过了专门设计，远看似乎是一颗钉子，近看能发现“钉子”的底部其实是可爱的史莱姆脸。蓝色是普通史莱姆，银色为金属史莱姆，从稀有度来看貌似后者会更受欢迎。该周边美中不足的一点是，当把触控笔插进机身的嵌孔，由于形状而导致无法使用座充为3DS LL充电，当然使用充电器就能完全避免该问题，无伤大雅。



怪物猎人

3DS LL 怪物猎人4 狮子金

这款限定版主机与《MH4G》同时在任天堂的网络发布会上公布，由于《MH4G》能够继承《MH4》的大部分数据，因此尚未开坑的玩家可以借着该限定机型的发售补完自己的猎人生涯。机身设计简约大气，金色机身与机盖上的黑色鬃毛图案组成了金狮子拉将的整体观感，显得非常霸气。该限定3DS LL除了机器本体外，还包括4GB记忆卡、3DS LL专用触控笔、6枚AR卡片和充电器，不过游戏并不包含在其中，购买时千万注意。





怪物猎人10周年纪念 3DS LL专用收纳包

10年前《怪物猎人》初代问世，虽然有着良好的口碑，却只能在小圈子里备受核心玩家的推崇，难以想象会有今天的“国民级”、“怪物级”待遇。系列与PSP相辅相成，前者将后者从日本市场深陷的泥潭里拉出，后者则为《怪物猎人》这个品牌点明了最为适合的发展方向，令其跻身日本三大“四白金”（单作销量过400万）的超大作行列。该10周年纪念收纳包，正面是历代封面怪物的全家福，包括雄火龙、雌火龙、钢龙、轰龙、迅龙、海龙、雷狼龙、碎龙和黑蚀龙，摆成一致进击的姿态，迫力十足。背面则是历代10部作品的封面截图，从左到右按时间顺序排列，看看它们是不是都曾经经历了你的猎人生涯，唤起了那个时间点的诸多回忆呢?





3DS/3DS LL通用 艾鲁猫款主机收纳包

萌萌的艾鲁是“《MH》系列”的吉祥物兼谐星，这个长着艾鲁大脸的包包空间宽敞，能容纳3DS或3DS LL的任意一个机型。头顶的拉链只能往右90度拉开，防止机器不小心掉出。拉链在设计上也非常用心，不会接触到包里的机器，以免划伤机身。





新·深爱+

《深爱》每有新作发售，如果不卖限定主机，那千万男朋友和他们早已饥渴难耐的钱包是断然不会答应的。不过Konami非常注重该品牌的价值保存，不会无节操大幅度地透支其人气，周边也同样慎之又慎。这次的限定主机同捆版除了包括游戏本体、各角色图案的主机外，另有40页美术设定集、半小时的立体声CD、4张插画贴纸和各角色的原创插画盒，做工精良。













《交响旋律 最终幻想 谢幕》限定主机

《交响旋律 最终幻想 谢幕》收纳了221首来自《最终幻想》的歌曲，从正统数字作到各拓展旁支一应俱全，可谓聆听水晶旋律的最佳互动软件。粘土人风格的Q版造型角色是该系列的一大特色，个性鲜明的发型与装饰将他们清晰地区分开来，同时也考验着玩家的忠诚度。机身采用了黑色底，四处点缀了陆行鸟和莫古利的阴影轮廓，正中是系列《Ⅰ》~《XⅣ》代的主人公（网游版的《XI》和《XⅣ》为其中的代表角色。



Persona Q 暗影迷宫

天鹅绒房间主题限定主机



作为外传诞生的"《Persona》系列"，其人气俨然超越了正统本传。不仅在RPG的范畴外衍生出格斗游戏和音乐游戏，还将"触手"伸向动画、小说、舞台剧、音乐会等诸多领域，运营得风生水起。《Persona Q暗影迷宫》是囊括了《P3》、《P4》所有人气角色，再套以《世界树迷宫》系统制作而成的迷宫探索RPG。《Persona》与《世界树迷宫》皆脱胎于Atlus，这次的跨界并不会有任何门槛上的障碍。

限定主机通体蓝色，底座下的图案是《P3》和《P4》的全家福，正中央是本作的两个原创角色玲和善。正面机盖上的图案颇耐人寻味，采用了较少见的竖版图案。上半部分五芒星中的黑白人脸象征着人的表里人格，下方的LeGrimoire du Coeur是法语中"心之魔导书"的意思，当玩家竖着打开机盖时，动作也近似翻开书页，设计的目的正暗合于此。下方较小的字母同样是法语，意为"人格改变世界"。



《Persona Q》3DS LL收纳盒

该周边由一向与Atlus保持良好合作的SEGA推出，正面是仿照《P4》风格的三原色和游戏LOGO，背面是两款作品的全家福。不仅外观漂亮，内部设计也丝毫不马虎，线条图案的两大吉祥物均跳出两个感叹号，是不是被打开盒盖的玩家惊吓到了呢?







日本足球代表队主机收纳盒

世界杯来临，尽管国内大部分球迷都支持南美或欧洲球队，鲜有日本队死忠，但借着《胜利十一人2014》的发售还是介绍一下这款周边。这款收纳盒正面是日本代表队的队徽，背面是队伍的爱称"蓝色武士"。材料采用了既轻便又防冲击的EVA素材，能很好地保护3DS LL。内部是鲜艳的红色，除了能收纳主机外，还可额外放进4张3DS卡带。下方两角的松紧带能有效防止3DS LL的滑落。





ペンギンの問題+ 爆勝!ルーレットバトル!!

《企鹅的问题》是日本漫画家永井裕二的搞笑漫画，主角是一只名叫木下贝克汉姆的企鹅，在国内的漫画杂志上也曾连载了多年的中文版。《企鹅的问题》从NDS的时代开始就推出过众多不同类型的游戏，在3DS上也有过一款ACT。系列漫画于去年推出了续作《企鹅的问题+》，而本作也承接最新剧情，同时也挑战新的游戏类型。接下来就来了解一下这款结合了双六和卡片战斗的游戏吧。

文 虫无兮

桌面·大富翁	企鹅的问题+ 爆胜！轮盘大战		
TAB	ペンギンの問題+ 爆勝!ルーレットバトル!!		
Alchemist	2014年4月10日	日版	1~4人
5184日元	对应邂逅通信/无意识通信/分享游戏	推荐玩家年龄：全年龄	

剧情梗概

小学生山田直人（山田なおと）与企鹅好友木下贝克汉姆（木下ベッカム）住在一块。这天回家时，两人（？）突然被电饭锅吸了进去了，来到了异世界的切株町（きりかぶ町），抱着既来之则安之的心情，在异世界展开了大冒险。



系统菜单

第一次启动游戏时会直接进入教学流程，需要完成后才能见到如图所示的系统菜单。关于教学流程的操作可参考“贝克汉姆装扮”→“构建卡组”→“关卡内容”部分。

游戏基本上只对应触控笔操作，B键可用于退出某些菜单，L/R键在某些菜单中可以切换页面。在双六部分，L/R键可以转换视角。START键可以跳掉游戏中为数不多的对话。



故事模式（ストーリーモード）

单机模式，也是游戏的主要内容。该模式下共有6个关卡，进入关卡后即开始双六游戏，玩家需要收集齐分布在关卡内的5把钥匙（某些关卡需要收集的钥匙数目不同）并抵达终点击败BOSS。每个关卡都有简单（かんたん）、普通（ふつう）、困难（ムズイ）三种难度。以简单难度通过6个关卡后，游戏即视作通关，会开启普通难度及特殊关卡“不可思议马桶（ふしぎトイレ）”。以普通难度通关后则开启困难难度。高难度下，同一关卡的地图会有所变化，获得的卡片、道具及装备的稀有度也会提高，终点的BOSS战则变得更加棘手。







不可思议马桶

这个是供有自信的玩家进行挑战的特别关卡。该关卡如同一个地下迷宫，每一层即相当于一个普通关卡，突破任意一层之后，玩家可以选择“やめる”来中途退出，或选择“つぎのフロアにすすむ”继续向下一层发起挑战。“ポシェットをかくにんする”中会显示玩家带在身上的道具，可以根据这个来决定前进还是放弃。在不可思议马桶内可以获得珍稀的卡片、道具和装备，相对的，如果在挑战过程中失败，卡组以外的所有卡片会全部消失，属于高风险高回报。玩家中途选择放弃的话，下次挑战需从第一层重新开始，不过在关卡中获得的卡片得以全数保留。



对战模式（たいせんモ-ド）

该模式下又分为与拥有本作的玩家进行本地联机对战的“友人对战（おともだちとたいせん）”模式，和跟CPU一起对战的“CPU对战（コンピュ-タとたいせん）”的模式。后者在选用充当CPU角色的企鹅时，除了选用游戏自带的企鹅外，还可以选择“友人资料”中所登录的其他玩家的企鹅。两种模式下都可以选择“地图对战（マップでたいせん）”或“多人混战（バトルロイヤル）”其中一种玩法。在对战模式下，玩家获得的陷阱类道具卡片才有发挥作用的空间。

地图对战

地图对战模式与一般的单人关卡类似，只是增加了作为对手的企鹅，而且会有一些在该模式限定的格子。胜利条件依然是集齐钥匙并击败终点的BOSS。玩家持有钥匙的情况下，与对手停留在同一格子内的时候，可以用自己的钥匙和对方交换。当然，玩家也可以对同一格子内的其他企鹅发起进攻，胜利后会随机获得对方持有的1把钥匙。此外，参与的某只企鹅顺利击败BOSS后，游戏不会直接结束，而是会进入倒计时。在倒计时结束前，其他未击败BOSS的企鹅依然可以争夺第二位之后的排名，第一位的企鹅则是可以继续移动，并根据停留的格子获得相应的金钱。

如同上文所述，地图对战时可以从对手身上获得钥匙，而且中途出来捣蛋的哈迪斯（详见后文）也有其他对手帮忙解决，可以更快地通关并获得金钱奖励。因此，以CPU对战的形式进行地图对战，虽然不利于收集卡片（因为对手也会收集），不过是快速挣钱的最好方法。

多人混战

进入游戏前，玩家可以对限定回合数、难度及地图大小等进行设定。该模式下，只存在普通格子和宝箱格子，且企鹅移动的步数是可以小于或等于轮盘转出的数字的。企鹅打开宝箱时会随机获得不同数目的金币，而胜利条件就是在限定回合内获得最多的金币。与其他模式不同的是，宝箱里除了金币外，有时还会出现炸弹，甚至还有可能是空的，所以玩家可千万不要放松警惕。打开宝箱后，宝箱格子会变成普通格子，不过一段时间后宝箱会复活。除了从宝箱中获得金币外，击败对手也同样可以夺得金币。



贝克汉姆确认（ベッカムチェック）

通过该菜单可以对玩家自身操纵的企鹅，以及其他玩家的企鹅的资料进行确认。

贝克汉姆装扮（ベッカムメイキング）

设置玩家所操纵的企鹅的样子，顶上的一行只会改变企鹅的外貌，而底下的一行则是装备，会对企鹅的能力造成影响。企鹅的外貌并不是永久不变的，以后可以回到本菜单重新修改。



❶	企鹅的名称。后面必定会加上“贝克汉姆”的后缀
❷	企鹅皮肤的颜色
❸	企鹅眼睛的样子
❹	企鹅眼睛的颜色
❺	企鹅衣服的颜色
❻	头部装备。主要对卡组和老虎机造成影响
❼	脸部装备。主要对移动造成影响
❽	服装。主要对卡片的能力造成影响
❾	手持道具。拥有各种各样的效果

友人资料（ともだちプロファイル）

如果玩家邂逅到其他本作玩家，其操纵的企鹅的外貌和装备、以及编成的卡组都会显示在该菜单中。友人对战的对手，以及借助试玩版进行过对战的玩家的数据，也可以在对战结束后选择登录到这一菜单当中。该菜单下的玩家数据，可以用于前文提到的CPU对战。

卡片相关（カ-ドいろいろ）

该菜单下可以进行对贝克汉姆卡片及道具卡片的一系列相关操作。



构建卡组（デッキさくせい）

游戏中共有两种卡片，一种是贝克汉姆卡片（ベッカムカ-ド），用于在战斗中和敌人对战。对战前需要在该菜单下将手持的贝克汉姆卡片构建卡组。一开始，卡组的张数为3张，最大COST值为200，也就是说，玩家必须选择刚好3张卡片放入卡组且3张卡各自的COST值合计不得超过200。随着玩家获得各种不同的装备，卡组上限可以提高到5张，最大COST值也可以达到600。



构建卡组时，除了看卡片自身COST值之外，其等级、能力、属性、必杀技也是十分重要的参考因素。先放入卡组的卡片，在战斗中也会先行动，玩家需要根据卡片的必杀技效果来放卡。

❶	属性。贝克汉姆卡片的属性共有3种且三者之间互相克制：ノリツッコミ→ツッコミ→ボケ→ノリツッコミ（箭头代表克制）。发起攻击时若我方的属性克制敌方，则伤害会增加，不过这一法则也适用于受到敌人的攻击时。
❷	等级。等级越高，基本能力也会随之增强。
❸	COST值与稀有度。这两者是直接挂钩的，稀有度直接决定了COST值的高低：N为30、R为50、S为70、SR为90、超SR为120。
❹	经验值。表示这张卡片还需要多少经验值才能升级，经验值只能通过卡片合成获得。
❺	HP。在战斗中HP归零则该卡片会陷入战斗不能的状态，所有卡片都战斗不能时会输掉战斗。
❻	攻击力。影响发起攻击时所造成的伤害。
❼	防御力。影响受到攻击时所造成的伤害。
❽	敏捷度。影响受到攻击时的闪避率。
❾	必杀技。每张卡片最多可以拥有3种必杀技，且每个必杀技也有其等级和经验值。通过必杀技合成可以添加新的必杀技，或覆盖旧的必杀技。必杀技的等级同样依靠卡片合成来提升。

道具卡编成

游戏中存在的另一种卡片就是道具卡片（アイテムカ-ド）。道具卡片可以用于在双六部分移动、回复及布下陷阱，也可以在战斗部分对敌人造成伤害及异常状态。每一次玩家进入双六部分之前，都需要在持有的道具卡片中做出选择，只有被选中的道具卡片才可以正式使用。一开始可以选择的道具卡片张数为15张，部分装备有提高上限的效果。除了一开始携带的道具卡片之外，在双六部分的某些格子还可以获得新的道具卡片。

道具卡片名称	使用时机	效果
ふつうのかいふく	双六/战斗	指定卡组中的一张贝克汉姆卡片回复少量HP
けっこうかいふく	双六/战斗	指定卡组中的一张贝克汉姆卡片回复中量HP
超かいふく	双六/战斗	指定卡组中的一张贝克汉姆卡片回复所有HP
みんなかいふく	双六/战斗	卡组中的所有贝克汉姆卡片回复少量HP
みんなけっこうかいふく	双六/战斗	卡组中的所有贝克汉姆卡片回复中量HP
みんな超かいふく	双六/战斗	卡组中的所有贝克汉姆卡片回复所有HP
ふつうのバット	战斗	随机对一名对手造成些许伤害
すごいバット	战斗	随机对一名对手造成一定伤害
超すごいバット	战斗	随机对一名对手造成惊人伤害
ふつうのくるりんぱ	战斗	对所有对手造成些许伤害
すごいくるりんぱ	战斗	对所有对手造成一定伤害
超すごいくるりんぱ	战斗	对所有对手造成惊人伤害
ふつうのしびれ	战斗	随机让1名对手下回合不行动
きょうりょくしびれ	战斗	随机让1～3名对手下回合不行动
超きょうりょくしびれ	战斗	让所有对手下回合不行动
1メ-トルのおとしあな	双六	（陷阱）停留者的卡组里的随机1张卡片受到些许伤害，且一定几率下回合休息
10メ-トルのおとしあな	双六	（陷阱）停留者的卡组里的随机1张卡片受到一定伤害，且下回合休息
100メ-トルのおとしあな	双六	（陷阱）停留者的卡组里的所有卡片受到些许伤害，且下回合休息
ふつうのばくだん	双六	（陷阱）停留者的卡组里的随机1张卡片受到些许伤害。该陷阱有时会失效
いかりばくだん	双六	（陷阱）停留者的卡组里的随机1张卡片受到一定伤害。该陷阱有时会失效
げきおこばくだん	双六	（陷阱）停留者的卡组里的所有卡片受到些许伤害
ふつうの金ダライ	双六	（陷阱）停留者及周围的人的卡组里的卡片受到些许伤害。自己也会被牵连
きょうりょく金ダライ	双六	（陷阱）停留者及周围的人的卡组里的卡片受到一定伤害。伤害范围较广，自己也会被牵连
超きょうりょく金ダライ	双六	（陷阱）停留者及周围的人的卡组里的卡片受到惊人伤害。伤害范围极广，自己也会被牵连
いっかいやすみ	双六	（陷阱）停留者休息1回合
にかいやすみ	双六	（陷阱）停留者休息2回合
せったいオ-ル	双六	下次转动轮盘时，必定转出"全盘"图标
すいこみマンホ-ル	双六	（陷阱）停留者失去1张道具卡片
すごいすいこみマンホ-ル	双六	（陷阱）停留者失去1张道具卡片或贝克汉姆卡片
超すいこみマンホ-ル	双六	（陷阱）停留者失去1～2张道具卡片或贝克汉姆卡片

卡片一览（カ-ドかくにん）

可以确认玩家拥有过的贝克汉姆卡片及道具卡片，以及当前图鉴的收集率。



卡片合成（カ-ドごうせい）

选择一张贝克汉姆卡片后，可以再选择最多8张贝克汉姆卡片作为素材，消费金钱来对其进行强化。被强化的卡片会获得经验值，每拥有100点则升一级。素材的稀有度及等级决定了其合成时能增加的经验值的多少，而素材和被强化的卡片拥有相同的必杀技时，对应的必杀技也可以获得经验值。玩家选择素材时，会看到被强化的卡片能增加多少经验值，以及总共需要消费的金钱数量。

决定好强化对象和素材后，需要用触控笔反复划动下屏、摇晃烧瓶来进行合成。合成有时会失败，此时素材消失且被强化卡片无变化，钱也不会退回来；同时还存在着虽然合成成功，但是部分必杀技没有得到经验值的情况。由于退回系统菜单时游戏才会保存，若合成失败玩家可以直接重启游戏，重新尝试合成。一般来说，合成素材比较多的时候，失败率也会比较高。

必杀技合成（ギャグごうせい）

如果某些卡片所拥有的必杀技并不理想，那么就可以到本菜单进行必杀技的转移。玩家需要先选择一张要增加必杀技的贝克汉姆卡片（下面称之为A），再选择一张提供必杀技的贝克汉姆卡片（下面称之为B）。玩家可以将B的部分或全部必杀技转移到A上，来自B的新必杀技可以直接放在A的必杀技栏的空位上（如果有的话），或者直接覆盖A原有的必杀技。当然，转移的必杀技数量越多，费用也越高。



决定好要转移的必杀技之后，就要进入和卡片合成相同的摇晃烧瓶的部分。合成失败的情况同样存在，不过玩家仍然可以通过重启游戏来反复尝试。无论合成成功与否，B都会消失。

卡片商店（カ-ドショップ）

玩家可以在此处选择“贩卖（カ-ドをうる）”来将多余的贝克汉姆卡片或道具卡片转化为金钱。同时也可以选择“购买（カ-ドをかう）”来购入新的道具卡片。

特别内容（スペシャル）

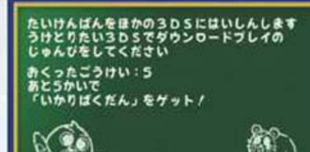
“QRコ-ドよみとり”可以读取QR码获得新的贝克汉姆卡片，本作的店铺特典和漫画单行本都附赠了对应本作的QR码。“あんごうにゅうりょく”则可以输入特定的密码来获得贝克汉姆卡片，官网目前公开了一组密码“6Z4GE4HJ”，输入后可以得到“白虎贝克汉姆”。“いつのまにつうしん”可以确认通过无意识通信所获得的卡片，不过目前还没有任何内容。

游戏选项（オプション）

“デ-タリセット”会告知玩家删除游戏存档的方法。“BGM&SE&ボイス”处能够调节游戏中的音乐、效果音和角色对话的音量大小。“すれちがいつうしん”及“いつのまにつうしん”则分别对应邂逅通信和无意识通信的开闭。

试玩版（たいけんばん）

玩家可以利用分享游戏机能向其他玩家发送本作的试玩版。接受了试玩版的玩家可以单机体验游戏的关卡教程，也可以联机体验对战模式的多人混战。试玩版玩家所使用的企鹅的也可以自己设计，可以使用试玩版内置的装备。与试玩版玩家联机对战后，其使用的企鹅也可以登录到友人资料当中。分享试玩版的玩家，还可以累积分享的次数来获得不同的奖励。



关卡内容

每个关卡都由两大部分组成。第一部分是“双六部分”，玩家转动轮盘并按点数移动。第二部分是“战斗部分”，玩家要拿编排好的卡组和对手的贝克汉姆卡片进行战斗。每个关卡都需要玩家集齐5把钥匙并击败终点的BOSS，双六部分时移动到门卫所在的格子，然后进入战斗部分击败敌人夺取钥匙，这就是游戏的主要内容。关卡结束后，会显示玩家所耗时间，以及新获得的不同稀有度的卡片的张数。

双六部分

界面

轮到玩家的回合时，选择“ル-レット”就可以转动轮盘了。轮盘停下后，玩家就可以按照箭头对准的数字移动相应的步数。移动方向由玩家自己决定，可以选择前进也可以后退。决定移动方向时，可以划动下屏查看地图，长按格子能够确认格子的名称和效果（移动前选择“マップをみる”也可以查看地图）。轮盘上除了1～6之外还有一个图标称之为“全盘（オ-ル）”，如果转出了该图标，就相当于同时转出了1～6所有的数字，在可移动范围内玩家可以选择任意一格前进。

在移动之前，玩家可以选择“ポシェット”中的“アイテムカ-ドをつかう”来使用道具卡片。移动后，如果停在一次性格子上，在回合结束前也会出现“アイテムカ-ドをつかう”的选项。也就是说，玩家一回合当中最多拥有2次使用道具的机会。

另外，选择“ちゅうだん”可以暂时中断游戏。下次进入游戏时可以选择从被中断的地方继续开始。

格子效果

格子名称	效果
ノ-マルマス	没有任何效果。不过可以在这种格子里布下陷阱
ばくだんマス	停留者的贝克汉姆卡片的HP会受到一定伤害
おとしあなマス	停留者的贝克汉姆卡片的HP会受到一定伤害，同时有一定几率失去道具卡片
金ダライマス	停留者的贝克汉姆卡片的HP会受到一定伤害，周围的企鹅也会受到牵连
おたからゲットマス	一次性格子。停留者会随机获得卡片或者装备
かいふくマス	一次性格子。停留者的贝克汉姆卡片的HP会少量回复
カ-ドゲットマス	一次性格子。停留者会随机获得贝克汉姆卡片
ペッカムマス	一次性格子。停留者会与一张贝克汉姆卡片开战，获胜就可以获得那张卡片
デッキさくせいマス	效果和“卡组编成”菜单相同
ショップマス	效果和“卡片商店”菜单相同
カ-ドごうせいマス	效果和“卡片合成”菜单相同
スイッチマス	停留在该格子上会启动/关闭某些机关，不同关卡的效果不同。某些关卡中只要经过该格子就会启动/关闭机关
ワ-プマス	停留者会被传送到别的格子上。对于同一个ワ-プマス而言，其传送的目的地是不会改变的
きょだいかマス	下回合可以移动的格数为转出的轮盘数字×2，转出2即可以走4格。对全盘图标也有效果
ちびちびマス	下回合可以移动的格数为转出的轮盘数字÷2，转出2只可以走1格。对全盘图标也有效果
もどるマス	停留者要沿来路原路返回，返回的步数和到达时的步数未必相同。即移动4格停留在这格子上时，返回时可能只退回3格
もんばんマス	停留者要与门卫战斗，胜利后即可获得钥匙
1かいやすみマス	（对战模式限定）停留者下回合休息
いれかわりマス	（对战模式限定）停留者随机与其他参与的企鹅互换位置

哈迪斯（ハデス）

在每个关卡中，获得第一把钥匙之后，就会出现一只叫哈迪斯的敌人，并向着玩家操纵的企鹅前进，双方遇见之后就会开战，打败它之后它就会消失。在打败它之前，关卡中所有的もんばんマス都会被封印，也就是说玩家无法获得新的钥匙，所以需要第一时间击败哈迪斯。不过，即使踩中もんばんマス也不会发生烦人的战斗，想要慢慢收集卡片的玩家也可以反过来利用这一点。

路障

在故事模式的关卡中，存在着如图所示的路障。除了第一个关卡“きりかぶしょうがっこう”之外，其他关卡是没有办法解除这些路障的（第一关卡的解除方法是踩下スイッチマス的按钮。不过，玩家可以借助ワ-プマス的力量，传送到被路障封锁的区域去。这些区域中一般都有大量的可以得到卡片和道具的格子。



战斗部分

战斗是游戏的另一大重头戏。所有敌人的HP归零则玩家胜出，玩家的贝克汉姆卡片的HP全部归零的话则是玩家落败。玩家落败后，需要转动轮盘，在“半血复活”、“原地满状态复活”及“休息一回合”当中获取一个效果，除此之外没有任何惩罚，可以重新发起挑战。在战斗中点击下屏的贝克汉姆卡片，可以查看详细资料。

指令名称	效果
バトル	对敌人发起攻击，下文详解
アイテム	使用道具，使用道具后直接进入敌方回合
かみだのみ	祈祷，防御力翻倍且攻击力也会有所提升，使用后直接进入敌方回合
にげる	逃跑。逃跑失败则直接进入敌方回合。部分战斗无法选择该指令

战斗（バトル）

战斗以转老虎机的形式进行，采用回合制。玩家卡组中的每张贝克汉姆卡片对应一台老虎机，老虎机停下时所显示的便是该卡片当回合的行动。老虎机会在玩家按下“ストップ”之后再转动3格才停止，掌握好提前量且动态视力过关的话，准确使出自己想要的行动并不是不可能的。所有卡片的行动都确定后便会按照从左到右的顺序依次行动，全员行动结束后进入敌方回合。

老虎机指令一览	效果
アタック	攻击。对敌方单体发起攻击，卡片会根据自身属性优先攻击被克制的对手
よける	回避（注1）。100%回避掉敌方回合时该卡片所遭受的第一次攻击
ためる	蓄力。攻击力会上升，该效果持续到转出アタック、はずれ或必杀技为止
ぼうぎょ	防御。卡片的防御力翻倍。敌方回合时若遭受攻击，伤害全部减轻。
はずれ	什么也不做。
必杀技名称（注2）	使用必杀技。如果有两名以上的角色转出了同样的必杀技，出招时会有大特写，同时效果加强。

注1：卡片自身的敏捷度够高时，即使没有转出“よける”也有一定几率在遭受攻击时做出回避。

注2：必杀技的名称可以参考右侧的“必杀技一览”。

必杀技一览

必杀技名	效果
モヒカンブ-メラン	对全体敌人进行攻击
シャルロットボンバ-	对全体敌人进行强力攻击
ごペンなさい	卡片自身的老虎机的转速变慢
超ごペンなさい	我方全员的老虎机的转速变慢
超高速ごペンなさい	我方全员的老虎机高几率转出“攻击”
わかりまペン	卡片自身的回避率提高
超わかりまペン	我方全员的回避率提高
ゆるしまペン	随机让1位敌人短暂时间内无法行动
いただきマックス	随机让1位敌人无法行动一段时间
必杀・ロナウド-ン！！	随机让复数敌人短暂时间内无法行动
なにか?	随机让复数敌人无法行动一段时间
おしりペンペン	卡片自身的防御力提高
かペッカム	我方全员的防御力提高
紳士の微笑み	随机让1位敌人陷入混乱状态，攻击同伴
ビクトリ-フラッシュ	随机让复数敌人陷入混乱状态，攻击同伴
すペッカム	卡片自身的攻击力提高
超すペッカム	我方全员的攻击力提高
ペンどくさい	卡片自身的HP中量回复
超ペンどくさい	我方全员的HP中量回复

文 胧月

熱血魔法物語

动作 ACT	热血魔法物语			
	热血魔法物语			
	Arc System Works	2014年4月30日	日版	1人
	994日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统指南

操作说明

以下键位为游戏默认，打开菜单选择“システム”→“そうさへんこう”可自行设定。

键位	功能
十字键	移动
A	手攻击
B	脚攻击
X	使用道具或魔法
Y	跳跃
L	切换登录在おきにいり里的道具
R	切换操作角色
SELECT/START	暂停游戏并调出主菜单



菜单说明

打开菜单后从上至下依次是装备、角色状态、系统、任务列表、解除同伴和返回。

装备

左侧可装备武器、手套、鞋，右侧可装备指环·卷物·护符类的辅助道具以及备用武器。手套的主要功用是增加手攻击的威力，但使用武器攻击时无法享受该效果。鞋的主要功用是增加脚攻击的威力，其余还有增加移动速度、追加特殊移动方式等效果。指环、卷物和护符均装备在一类装备框里，总共可以装10个。指环用来提升HP和MP上限；卷物可令主人公习得各种必杀技；护符为被动系效果装备，在特定的战斗情景下发动。

备用武器在战斗中按L键可进行切换，第一格为空手。切换备用武器在野战收集装备时非常有用，捡起武器后切换成空手状态，就可以继续捡了。不过由于备用栏最多只能放9件武器，如果想无限制收集，需要在备用栏里使用“はずす”将武器都卸到仓库里。



角色状态

除HP和MP外，9项日语假名分别代表：左从上至下为移动力、跳跃力、受创力、倒地时间、防御力，右从上至下为手攻击、脚攻击、身体攻击和武器攻击。各项数值均是越高越好。此外，主人公可装备的珠宝也可在该画面下查看，珠宝只能去ネイダ-ドおうじょう的城下町インザッド与城门附近的蓝衣男子对话才能装备。

系统

可以存档读档、变换操作方式。存档指令只在世界地图上可以调出，日语为“セ-ブ”。读档可随时调出，日语为“ロ-ド”。

任务列表

查看任务。从左到右依次是未完成任务、已完成任务和所有任务。任务项目的两行日语假名分别是任务名和领取地点。

解除同伴

将同伴踢出队伍，除极少人外，踢出队伍的同伴将无法再收得。玩家可自由收入的同伴限于2个，一旦队伍满员，就必须将现有同伴踢出去腾出队伍空间，剧情上固定加入的同伴不会占用队伍空间。

返回

返回正常游戏。

全任务攻略

注：任务名前加□标记的为主线任务

□いやらしぼんをてにいれろ

领取地点：ハイオン

内容：击破所有幽灵并拾取いやらしぼん

建议不要交给カミネ，否则会导致后续任务无法完成。

□ゴ-ストたちをじょうぶつさせろ

领取地点：アクババぼち

内容：前往アクババぼち击破所有幽灵

这两个任务实质内容相同，出村后走到左侧的墓地，消灭所有幽灵，之后再返回初始村庄与白胡子老者对话选择“わたす”即可。注

意普通攻击无法对幽灵造成伤害，得先把幽灵放倒在地，拿起他们的武器攻击他们。

カタコンベ

领取地点：アクババぼち
内容：击破地下的幽灵。

ゴ-ストがうるさいので

领取地点：ハイオン
内容：前往アクババぼち击破幽灵

ゴ-ストがまだうるさいので

领取地点：ハイオン
内容：前往アクババぼち击破幽灵

ゴ-ストがさらにうるさいので

领取地点：ハイオン
内容：前往アクババぼち击破幽灵

くすりがない

领取地点：ハイオン
内容：找到5个ヘビのエキス并交给カ-ル

该道具可以在インザッド的商店街道具店里买到。

スライムくじょ

领取地点：ハイオン
内容：击倒从ハイオン到アクババぼち中间路途上的史莱姆

プライド

领取地点：ハイオン的カミネ房间
内容：前往ネイダ-ド和ナズファルド之间的シリバルゥのおおはし

ルドルフ和ピーター两拔人对峙，将他们都击破。无需交任务。

□任务：カミ-ジョ＆ヤマ-モ

领取地点：そうげん
内容：击破两名盗贼

出村后向上到达ルイグ-ン へいげん触发任务，击倒两个盗贼即可。前往ネイダ-ドおうじょう的途中强制触发战斗，击破4个史莱姆后选择“いいぜ”，イジョ-加入队伍。进入インザッド，会被绿色衣服的ゴーダ-询问，选择第二项“いや みかけなかったが……”。蓝色衣服的ジューソ-能够将魔法石镶嵌到装备上，以后获得魔法石可找他。魔法石类道具的名字里都包含“ジュエル”字样。

じゅつしゃをたおせ

领取地点：インザッド商店街
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒操纵怪物的术士

前往ルイグ-ンへいげん，会遇到一个红衣男子带领着若干丧尸和史莱姆，将其打倒即可。

ひっさつわざ

领取地点：インザッド商店街
内容：找到“じゅうもんじぎり”并交给オルランド

该道具可在ハイオン的道具店里购买。

あやしいじっけん

领取地点：インザッド商店街
内容：找到まじょのスープ和カメムシのエキス各3个并交给アン

ザ・バ-バリアン

领取地点：インザッド
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒野蛮族

ボスがでた

领取地点：インザッド
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒哥布林和哥布林首领

おにのぶたい

领取地点：インザッド
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒哥布林

おにのぐんだん（ルイグ-ンへいげん）

领取地点：インザッド商店街
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒哥布林

无需交任务。

おにのぐんだん（アクババぼち）

领取地点：インザッド商店街
内容：去アクババぼち打倒哥布林

无需交任务。

おにのぐんだん（アスグ-ドのどうくつ）

领取地点：インザッド商店街
内容：去アスグ-ドのどうくつ打倒哥布林

无需交任务。

おにのらっしゅ

领取地点：インザッド商店街
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒哥布林

无需交任务。

かますもの

领取地点：インザッド
内容：去ルイグ-ンへいげん抓住皇帝军的生还者

前往ルイグ-ンへいげ打倒パトリック一众。

バ-バリアンのぎゃくしゅう（ルイグ-ン）

领取地点：インザッド
内容：前往ルイグ-ン へいげん打倒野蛮族。

バ-バリアンのぎゃくしゅう（ヴァサ-グ）

领取地点：インザッド
内容：前往ヴァサ-グ打倒野蛮族。

バ-バリアンのぎゃくしゅう（ザリモル）

领取地点：インザッド
内容：前往ザリモル打倒野蛮族。

たいちょうのいげん

领取地点：ネイダ-ドおうじょう的城堡前
内容：找到ガ-ディアンソ-ド并交给クリストファ-

目标物品在城内的装备店可以买到。

まぼろしとたたかっている

领取地点：ネイダ-ドおうじょう的城堡前
内容：前往ヴァサ-グおうじょう令士兵苏醒

无需交任务。

わかるせけんはりゅうばかり（ルイグ-ン）

领取地点：ネイダ-ドおうじょう城内
内容：去ルイグ-ンへいげん消灭邪恶龙

わかるせけんはりゅうばかり（シリバルゥ）

领取地点：ネイダ-ドおうじょう城内
内容：去シリバルゥ消灭邪恶龙

わかるせけんはりゅうばかり（ヴァサ-グ）

领取地点：ネイダ-ドおうじょう城内
内容：去ヴァサ-グおうじょう消灭邪恶龙

□リッキ-をさがせ

领取地点：ネイダ-ドおうじょう的王座前
内容：寻找リッキ-

在冰塔顶上打倒リッキ-。

□ゆくえふめいのマ-ミひめをさがせ

领取地点：ネイダ-ドおうじょう的王座前
内容：寻找国王失踪的女儿マ-ミ公主

在サル-ザン和シリバルゥのおおはし之间移动时随机遇到ライジ，将ライジ打倒后回到ネタおうじょう的インザッド，在旅馆前与ライジ对话。前往本地的商店购买レッドジュエル，到インザッド最左边的城门前与ジュ-ゾ-对话，装备上レッドジュエル回到旅馆前与コジロ-对话。

□ラ-ニムへむかえ

领取地点：ネイダ-ドおうじょう的王座前
内容：前往邻近的ラ-ニム收集情报

前往ラ-ニム并打倒初始的4个敌人。

さいきょうのつるぎ

领取地点：ネイダ-ドおうじょう的王座前
内容：寻找最强剑クリスタルソ-ド

装备上レッドジュエル前往ジュベラレイク，站在最深处的冰祠堂前一段时间不动即可获得。

けんじゅつしなん（ネイダ-ド）

领取地点：ネイダ-ドおうじょう王座上与国王对话
内容：击倒5批敌人。

たからのばん

领取地点：アスグ-ドのどうくつ
内容：消灭洞窟里的龙族

该任务的触发条件为先完成あくりゅうをたおせ、わかるせけんはりゅうばかり（ルイグ-ン）、わかるせけんはりゅうばかり（シリバルゥ）、わかるせけんはりゅうばかり（ヴァサ-グ）这4个任务，报酬是おうかん，能顺便完成“ぬすまれたこくほう：おうかん”任务。

□ラ-ニムにいるこうていぐんをげきたい

领取地点：ラ-ニム
内容：击退ラ-ニム的皇帝军

打倒初始的4个敌人。

□アスグ-ドのどうくつへむかえ

领取地点：ラ-ニム
内容：前往アスグ-ドのどうくつ追踪皇帝军的首领

前往アスグ-ドのどうくつ打倒ヤス。

てきざいてきしょ

领取地点：ラ-ニム
内容：前往アクババぼち打倒恶灵和哥布林

でんせつのまほうせき

领取地点：ラ-ニム
内容：找到レインボ-クリスタル镶嵌到装备上并给他看

一定在前往レイホランド前，先到ラ-ニム的房屋里遇到マリョ-，获得“オ-ロラのかけら”。遇到カミネ听取“オ-ロラのかけら”的使用方法。前往ザリモルかざん的火山口解开キッザ-的封印，然后拒绝其加入，即可获得レイボ-クリスタル。一旦在遇到マリョ-前就去了レイホランド，那么只有开二周目才能完成该任务了。

まほうつかいとのたたかい

领取地点：ラ-ニム
内容：前往ルイグ-ンへいげん打倒皇帝军的魔法师军团

无需交任务。

まほうつかいたちとのたたかい

领取地点：ラ-ニム
内容：前往ルイグ-ンへいげん打倒皇帝军的4个魔法师

无需交任务。

そくまほうつかいとのたたかい

领取地点：ラ-ニム
内容：前往ルイグ-ンへいげん打倒皇帝军的上级魔法师军团

无需交任务。

そくまほうつかいたちとのたたかい

领取地点：ラ-ニム
内容：前往ルイグ-ンへいげん打倒皇帝军的4个上级魔法师

无需交任务。

たからばこのかいしゅう

领取地点：：ラ-ニム
内容：前往アスグ-ドのどうくつ回收宝箱

到アスグ-ドのどうくつ最深处打倒フランチエスカ为首的面具部队，回去交任务任务完成。不过剧情得知该宝箱并非エディ所寻找的，实际上该任务获得的报酬可完成任务“ぬすまれたこくほう：メ-ダ-おうのたから”。

□こうていぐんのリ-ダ-？

领取地点：アスグ-ドのどうくつ
内容：打倒ヤス

打倒ヤス即可，与“アスグ-ドのどうくつへむかえ”同时完成。

□ちゅうおうたいりくへいこう

领取地点：アスグ-ドのどうくつ
内容：前往ちゅうおうたいりく到达サル-ザン即可。

□モッツをたおせ

领取地点：シリバルゥのおおはし
内容：打倒モッツ

□サンジュ・スガ-

领取地点：サル-ザン
内容：打倒サンジュ

□ナズファルドおうこくのようすをみにいこう

领取地点：サル-ザン的第一个房屋
内容：去ナズファルドおうこく探听情况

前往村庄左侧的ナズファルドおうじょう，进第一个房间与カズミ对话可获得5个ぎんぎんのエックス。之后一直走到王座前跟国王对话，然后出城继续前往左边的ヴァサ-グおうじょう，击破キ-ノ为首的军团后完成。

おとこのろまん

领取地点：サル-ザン商店街
内容：把いやらしぼん交给コニ-

游戏初期没有把いやらしぼん交给カミネ的话，这里即可完成。

おとこのよくぼう

领取地点：サル-ザン商店街
内容：把2册いやらしぼん交给コニ-

剧情发展到冰塔顶上打败リッキ-后获得いやらしぼん。之后返回アクババぼち领取任务“カタコンベ”并完成，获得另一份作为报酬。

あのつぼ

领取地点：サル-ザン商店街
内容：收集10个陶壶并交给ドナテルロ

在野外战斗时捡起地上的壶，按L键切换成空手继续捡。结束战斗后然后打开菜单调整装备，将壶从手上卸下即可累积。

えんぼうよりきたるあり

领取地点：サル-ザン商店街
内容：收集10个木桶并交给ドナテルロ

参照前一条。

いしがまさくせい

领取地点：サル-ザン商店街
内容：收集5个いわ并交给レイモンド

参照前一条。

いしがまさくせい2

领取地点：サル-ザン商店街
内容：收集10个きのえだ并交给レイモンド

在インザッド的武器店可以买到。

いしがまさくせい3

领取地点：サル-ザン商店街
内容：找到フレイムワンド并交给レイモンド

在ファリニム的武器店可以买到。

ぶきあいこうか

领取地点：サル-ザン
内容：找到おうこくのつるぎ并交给エドガルド

在ハイオン的道具店可买到。

ぶきあいこうか2

领取地点：サル-ザン
内容：找到がんこおやじのつえ并交给エドガルド

在インザッド的武器店可以买到。

ぶきあいこうか3

领取地点：サル-ザン
内容：找到スライムキラ-并交给エドガルド

在インザッド的武器店可以买到。



ぶきあいこうか4

领取地点：サル-ザン
内容：找到フレイムワンド并交给エドガルド
在ファリニム的武器店可以买到。

ぶきあいこうか5

领取地点：サル-ザン
内容：找到あいつのくろパット并交给エドガルド
在マイワッド的商店里买到。

いっきとうせん

领取地点：そうげん随机遇敌
内容：打倒戴面具的皇帝军

りゅうじしてんのう

领取地点：そうげん随机遇敌
内容：打倒龙人四天王

つけものをつくる

领取地点：サル-ザン
内容：将なぞのいんせき交给ベニ-ト
在ハイオン的商店里可以买到。

かちぬきせんだ

领取地点：サル-ザン与ナズファルド之间随机遇敌
内容：打倒5个面具人

あくりゅうをたおせ

领取地点：ファリニム
内容：去ルイグ-ンへいげん打倒邪恶龙
无需交任务。

へやのせいり

领取地点：ファリニム
内容：交给ロニ-10个ダンボ-ルのはこ
在ハイオン的道具店花40G可购买。

かんれいちしよう

领取地点：ファリニム
内容：前往ジュベラレイク打败皇帝军
无需交任务。

せいせんのそなえ

领取地点：ファリニム
内容：交给ヨゼット10把从幽灵身上掉落的剑。

そくせいせんのそなえ

领取地点：ファリニム
内容：交给ヨゼット30把从幽灵身上掉落的剑。

れいたちのいかり

领取地点：ファリニム
内容：前往アクババぼち与幽灵交涉。
打败ウ-チル为首的幽灵。

しょうげきよこく

领取地点：ファリニム
内容：前往アスグ-ドのどうくつ击破皇帝军
无需交任务。

そくしょうげきよこく

领取地点：ファリニム
内容：前往ヴァサ-グおうじょう击破皇帝军
无需交任务。

アメ-バのたまりば

领取地点：ファリニム
内容：前往アスグ-ドのどうくつ击破アメ-バ

アメ-バたいりょうはっせい（ヴァサ-グ）

领取地点：ファリニム
内容：前往ヴァサ-グおうじょう击破アメ-バ

アメ-バたいりょうはっせい（シリバルウ）

领取地点：ファリニム
内容：前往シリバルウのおおはし击破アメ-バ



アメ-バたいりょうはっせい（アスグ-ド）

领取地点：ファリニム
内容：前往アスグ-ドのどうくつ击破アメ-バ

しょくりょうちょうたつ

领取地点：ナズファルドおうじょう的城堡前
内容：交给ミゲル10个ほしにくS
就近在サル-ザン的餐馆里买到。

たたかいにそなえて

领取地点：ナズファルドおうじょう的城堡前
内容：交给ルイス5个ほしにくL
就近在サル-ザン的餐馆里买到。

そくたたかいにそなえて

领取地点：ナズファルドおうじょう的城堡前
内容：交给ルイス10个ガ-ディアンソ-ド

おわらないせんそう

领取地点：ナズファルドおうじょう城内
内容：前往ヴァサ-グおうじょう击破未曾归来的部队
无需交任务。

むらさきいっしょく

领取地点：ナズファルドおうじょう城内
内容：击破ザリモルかざん的紫色史莱姆
无需交任务。

ぬすまれたこくほう：おうかん

领取地点：ナズファルドおうじょう王座前
内容：寻找丢失的国宝おうかん
完成任务“たからのばん”。

ぬすまれたこくほう：メ-ダ-おうのたから

领取地点：ナズファルドおうじょう王座前
内容：寻找メ-ダ-おう被盗贼偷走的财宝
完成任务“たからばこのかいしゅう”。

けんじゅつしなん（ナズファルド）

领取地点：与ト-ル・メ-ダ-おう对话
内容：打倒5批敌人

□サル-ザンへもどりサンジュにほうこく

领取地点：ヴァサ-グおうじょう的城堡前
内容：回サル-ザン向サンジュ报告
击破キ-ノ后返回サル-ザン。

□タイラ-ぶたいをとめろ

领取地点：ヴァサ-グおうじょう的城堡前
内容：阻挡タイラ-部队。
从マイワッド返回ナズファルド的途中会遇到タイラ-，将其打败。

□マイワッドにちゅうりゅうするようせいぐん

领取地点：サル-ザン的第一个房屋
内容：寻求妖精军的帮助。
出村庄后前往ナズファルドおうじょう右上方的洞窟マイワッド，中途会遇到タイラ-，将他们打败继续前进。不过要跟妖精军的首领レイ相见，队伍里不能有同伴，先走到世界地图上让同伴离队，再前往洞窟的最右边与レイ对话，レイ加入队伍后任务完成。

□タイラ-をおえ

领取地点：マイワッド
内容：返回到ナズファルド
从マイワッド返回ナズファルド的途中会遇到タイラ-，将其打败后サンジュ加入队伍。

□ザリモルかざんへむかおう

领取地点：从マイワッド返回ナズファルド的途中
内容：前往ザリモルかざん
到火山击破リュ-イ和リュ-ジ两兄弟。



□ザリモルかざんへむかおう

领取地点：从マイワッド返回ナズファルド的途中
内容：前往ザリモルかざん

到火山击破リューイ和リュージ两兄弟。

□せつげんをこえて

领取地点：ザリモルかざん
内容：越过ジュベラレイク到达マジュラールのとう

越过雪山到达冰塔即可完成，到达雪原时找到マーミ姬，コジロー离队。

□マジュラールのとうをしらべよう

领取地点：マジュラールのとう
内容：调查冰塔

一直向上到达塔顶，打倒リッキー。

□しゅくめいのたいけつ

领取地点：マジュラールのとう さいじょうかい
内容：打败リッキー

打倒リッキー，需要连续击破3次。リッキー有3个影分身，分身的颜色较暗，真身较亮，直接击破真身即可。击破他后选择"トドメをさす"获得しあわせのボタン，选择"できない"的话他会加入队伍。走出冰塔前往レイホランドおうじょう。

□レイホランドをしるじんぶつをさがせ

领取地点：レイホランドおうじょう
内容：寻找知道レイホランド的人物。

回到サルーザン，进第一个房屋与レイカひめ对话获得"てんごくへのカギ"，之后她加入队伍。

□こうていのペット

领取地点：レイホランドおうじょう
内容：打倒最上层的恶龙

恶龙本身并不难对付，血量也不多，只是它在被打倒后如果玩家继续追击，会导致恶龙立即起身扫尾还击。打倒恶龙后继续往前走，装备上"てんごくのカギ"再跟レイカひめ对话，选择"はい"即可挑战皇帝。

□さいしゅうけっせん

领取地点：ヤ・マーダのふしぎなくうかん
内容：打倒ヤ・マーダ

先打倒5批杂兵，之后正式与ヤ・マーダ交战。リッキー会调转枪口攻击我方，因此前面的杂兵战一定要保留好HP。对付ヤ・マーダ时尽量靠近版边，这样他召唤刀剑时可以直接将其打到界外，中止召唤。战斗胜利后即可迎来大结局。

同伴加入方法

ショウ

各地移动时随机出现，有同伴时触发战斗，没有同伴时选择"たのむぜ"可令其加入队伍。

イジョー

初期前往ネイダードおうじょう的途中强制触发战斗，击破4个史莱姆后选择"いいぜ"。

カイゼル・オカー

ネイダードおうじょう的城门入口处，选择"OK"后可以加入。如果将他踢出队伍，还可以回到原处找到他。

ゴーダー・グリーン

第一次到イダードおうじょう时对话选择"いや、みかけなかったが"。之后第一次到达ナズファルドおうじょう再次遇到他时选择"ああ、わかった"。队伍里需要有空位，否则不会出现选项。

ゴー・ダイ

大地图上移动时随机遇到，玩家需事先装备ムーンジュエル，并且队伍中有空位，可令其加入。

レイ

完成主线任务"マイワッドにちゅうりゅうするようせいぐん"。

リューイ

装备セイントジュエル的情况下打倒他，若此时队伍中有空位，选择"ああ、いいぜ"可令其加入。

リュージ

装备セイントジュエル的情况下打倒他，若此时队伍中有空位，选择"ああ、いいぜ"可令其加入。

コジロー

在サルーザン和シリバルゥのおおはし之间移动时随机遇到ライジ，将ライジ打倒后回到ネタおうじょう的インザッド，在旅馆前与ライジ对话。前往本地的商店购买レッドジュエル，到インザッド最左边的城门前与ジューゾー对话，装备上レッドジュエル回到旅馆前与コジロー对话后可令其加入。队伍即使满员也不影响。

サンジュ

完成主线任务"タイラーをおえ"。

モッツ

剧情发展到雪原时路上会与他遭遇，将其打倒后选择"いいぜ"可令其加入。

キッザー

在前往レイホランド前到ラーニム的房屋里遇到マリヨー，获得"オーロラのかけら"。遇到カミネ听取"オーロラのかけら"的使用方法。前往ザリモルかざん的火山口解开キッザー的封印，选择"かんがえてるけど"后加入。如果队伍满员或拒绝其加入，可获得レイポークリスタル。注意，一旦没在前往レイホランド之前完成，不仅其无法加入，还会影响到レイポークリスタル的相关任务。

マリオパーティ アイランドツアー™

其他·聚会	马里奥聚会 岛屿漫游			
TAB	マリオパーティ アイランドツアー			
	Nintendo	2014年3月24日	日版	1～8人
	4571日元	对应邂逅通信/分享游戏/游戏AR卡	推荐玩家年龄：全年龄	

《马里奥聚会》是任天堂旗下的一线大作之一，从1998年诞生起，便是每年商战的重要筹码，而在2004年推出GBA版成为该系列在掌机平台的首个版本，之后还在NDS上推出一作。时光荏苒，当掌机上再度迎来新的《马里奥聚会》时，已经是3DS发售的第四个年头了。那么这款游戏到底表现如何？我们来看看吧！

文 马修



故事简介

桃花城堡的轻松快乐的一天。马里奥和他的好朋友以及劲敌们都的惬意地玩耍休息，这时空中飘落一个奇怪的泡泡，里面有一封信。展信一看，原来是来自聚会大陆的邀请——这群平常就冒险惯的家伙们当然不会考虑什么陷阱阴谋，高高兴兴地答应，然后就被神奇的泡泡们直接送到了聚会岛。

于是众人在聚会岛尽情滴聚会、玩游戏，然后库巴也出现了，对于聚会岛只邀请马里奥一行却没邀请自己的行为颇为愤慨。于是建立了库巴塔并招募恶党，还以自己的手段加入到聚会岛的游戏中，更通过邪恶魔法泡泡机，制造出一大群泡沫克隆人做库巴塔的守卫……



聚会模式（パーティ）

聚会模式是该系列的传统了，以投骰子的方式来前进，以迷你游戏来决胜负。虽然都是掷骰子，但本作还是准备了7种截然不同的类型，玩家无论是休息时和电脑玩，还是和朋友联机，都非常轻松休闲有趣，下面先说一些共有的操作。

一级菜单

进入有游戏后有两个选项：

ひとりであそぶ	单人游戏
みんなであそぶ	多人游戏，支持一卡多人联机。

单人游戏选项

先来看单人游戏，单人游戏下有如下选项：

パーティ	聚会模式，游戏的主模式，后面会详细讲
ミニゲーム	收录游戏各种迷你游戏，也是本篇攻略重点介绍所在
すれちがいミニゲーム	和同样插有该游戏的3DS玩家邂逅通信后才能玩到的模式
クッパタワー	库巴塔，类似于攻关模式
コレクション	收集



分享游戏

首先，最少需要一个玩家拥有《马里奥聚会 岛屿漫游》的游戏，这样便可以给其他三台没有该游戏的玩家来分享，共同进行游戏了。

AR扫描

本作支持AR卡的游戏不多，但都挺有趣，这里也说下吧：选好游戏后，用3DS去扫描买3DS所带的问号卡，注意距离，当对准后会有三颗星的倒计时。然后AR游戏就开始了。



共有部分

骰子

决定行动的东西，除了按两次A直接投出，也可以按一下A后决定投掷时的大致朝向，并用触控笔控制力度——虽然实际结果还是看运气，但毕竟自己参与的部分更多了些。

角色

本作可用角色，包括马里奥、路易兄弟，碧奇、黛茜公主姐妹，瓦里奥、瓦路易恶人二人组，以及耀西、小幽灵、蘑菇人和小库巴。其中小库巴为隐藏角色，要通关一次库巴塔后才能使用。

多人玩时当然玩家们选各自喜欢的；而一个人玩时，也可以决定对手，在选定人选后先别急着按“ゲームスタート”进入游戏，而是选第二项，内有4个选项，其中第一个是参战人数，第二个是就是COM选择，可以通过这里来决定哪个角色做NPC一同游戏。

而第三项迷你游戏包和COM难度设定，选默认即可，当然，如果嫌电脑太好对付，也可以进入第四项把难度调高。

当一切设定完毕，就可以按右下的つぎへ开始游戏了。



地板机关

各模式的地图上，都有各种的地板机关，用处各异，这里来笼统说下，具体模式特有的就放到具体模式中来说。

±N	行进地板或后退地板，N代表数字，踩上+N后可以继续前行N格，-N则后退N格，而前进或后退后，再度踩上任何地板机关都不会发动
问号	作用不一，有的时候是道具，有的时候是放炮点，有的会多选一等
VS	触发迷你游戏，然后得到各种奖励
库巴	出现各种选项，大多数是后退多少步，但也有打乱全场顺序使自己意外靠前的好事出现

阶段关卡

该模式下虽然都是投骰子走到底，但也分阶段的。不同的阶段有不同的把守者，这些我们会详细到各个场景游戏中来说。

道具城堡乐园（アイテムキャッスルランド）

道具非常丰富的模式，通过投掷骰子来决定行进顺序和步数，中间有不同的关卡和障碍，更有各种丰富的道具，下面详细说明。



奖励骰子

该模式中，除了第一回合外，每回合结束后根据迷你游戏的成绩来获取，共有三个，最好的骰子的范围是1～6，第二的是1～3，第三是1～2，最后一名则没有奖励。



道具

该模式特有的要素，共有11种。

道具		效果
	龟壳	目标被攻击后退2格
	炮弹	目标被攻击后退5格
	乌贼	目标被攻击后下次行动步数减半
	闪电	目标被攻击后下次行动步数-3
	云乌龟	从目标身上夺走1个指定道具
	冲刺蘑菇	下次行动步数+3
	强力冲刺蘑菇	下次行动步数+5
	超级星	下次行动步数×2
	定数骰子	使用后自行决定点数，范围不超出手中两个骰子点数和的最小值和最大值
	巫师乌龟	和转盘选定的选手对调位置。是逆转劣势的关键道具之一
	大巫师龟	全员位置对调，自己必定和第一名互换位置。同样是逆转劣势的关键道具之一



◀行动时点选骰子左面的问号图标，就可以选择使用道具了。

关卡说明

道具多、流程相对长的一个地图，地图板块种类也相对丰富，分四个阶段，阶段的BOSS分别为吊桥、酷栗宝塔、铁球汪汪和门墙。

阶段一

先是掷骰子决定行动顺序——虽说该模式下的逆转经常会很逆天，但太靠后还是不利，如果和电脑玩，最后行动的话就不如重来了——这种大伙一起掷骰子的场合后面还很多，个人经验是尽量先抛掷，可能不会第一，但起码不会最后。

然后便进入游戏，有一个食人花地板机关比较烦人，踩上后会被吐回骰子投出的步数，这里也可以好好熟悉下迷你游戏的规则：每回合结束都会有争夺奖励骰子的迷你游戏，一开始是老虎机那样随机选，到了后期最后一名和前面的距离拉开得大了就会由最后一名选，根据比赛结果，分别获得1～6、1～3和1～2的奖励骰子。最后一名没有，如果有成绩相同的，靠掷骰子的点数大小来确定先后顺序。

这阶段有不少问号地板，出的都是蘑菇龟壳之类的初级道具，可以先不用急着用，因为前面不远就是阶段一的BOSS，是一个吊桥，吊桥前面有三个按钮，其中有一个可以放下吊桥，过桥后继续之前的骰子点数前行；踩错了的话会被闸门砸一下滞留在原处，这也是不推荐在阶段一使用道具的原因。值得一提的是，三个按钮被踩下后都不会复原，所以如果前两个运气不好都没踩中按钮，那么第三个必定可以平安过桥的。



▲选择按钮，对了的话直接过桥。

阶段二

过桥后就是阶段二，之前的蘑菇和龟壳此时可以用了，因为后面获得道具的机会还很多，而手头最多只能保留两个，多了要扔掉的，所以是不用白不用。

踩上相邻两格的问号的话，会被大炮直接轰到该阶段的末尾处，非常给力，而过了大炮也没事，还有VS地板可以进行争夺道具的迷你游戏，但是讨厌的食人花也还在。而这个阶段的守关BOSS是个酷栗宝塔——也就是好几个酷栗宝叠罗汉出来的那个东西，它虽然不会攻击，但却决定接下来的方向，快速旋转之后按下屏的停止钮，最终停下时路牌指向左，恭喜您继续前进；如若向右，便会被地鼠给扔到右面的岩浆地域中去绕大弯子。

右面的岩浆地域虽然有问号地板可以捡道具且道具还不错，但也有食人花和库巴地板，而且很绕弯子，所以最好还是能直接通过酷栗宝塔左行到下阶段一为好。



▲指向右方，便会被地鼠扔进了岩浆区域。

阶段三

阶段三很短，几乎没什么可说的，守关的BOSS就是在《塞尔达传说》和《马里奥》两大系列都有出现的那只汪汪叫的大铁球。这个铁球汪汪一般时候是睡觉，可一旦踩到它的点上，便会把惊扰它的人给追到退回5步——某种意义上说，铁球汪汪更像是食人花……



阶段四

过了那个烦人的铁球汪汪，便迎来了最终的冲刺，最后这阶段一可谓是曲折往复，而且不止一处有库巴机关，有什么道具就用上吧——当然，按照棒打出头鸟的定律，这个时候冲刺在前，也少不了会挨其他对手们的龟壳、闪电、乌贼什么的，运气差的甚至直接被换到最后去……一切都有可能，请坦然面对。

到了这里如果冲在第一，起码要准备一个巫师道具，尽管自己冲在最前面无需使用巫师跟人交换位置，但却可能被人交换回去，所以我们要随时做好从第一名落到最后一名的准备。其他的道具就有什么用什么吧。值得一提的是，走到这里出现道具争夺的话，如果里面有巫师或云乌龟一定要优先拿下，哪怕不用直接扔了，也避免自己被人换位置；当然，落后的话就更要好好使用巫师了。至于云乌龟，可以轻易把别人的巫师给钓来……

最后的BOSS是一巴坦墙，有6点HP，与其作战时由点数决定，抛出多少点就打掉它多少点血；如果打不死，就会被这面墙给倒下来压扁，在此待机，而且很容易被接下来的捡漏，所以胜负还是很难测。而第一个干掉门墙的，便是本次城堡乐园比赛的胜出者。



炮弹山脉（キラーマウンテンサバイバル）



流程不算长、但是随时可能被打回起点的一个地图，共有两层，每层即为一个阶段，都有一个大炮蓄势待发。而这一关的骰子也比较特殊，最大为5，比1还小的则是炮弹，一旦投掷到炮弹这面，大炮就会发射，沿途的所有角色都会被打回该阶段的起始位置。两层的前行途中也有藏身点，但进出都会浪费1点的行动点数，因此是大胆地往前冲，还是稳妥地躲避，这个看选择了，运气好的话一路冲到最后也没事，运气不好被炮弹轰回起点几回也不奇怪。



▲当有角色踩下1层半的机关，炮弹就会移到第2层。

第一层没什么好说的，有4个躲避口，只要不是有人投出炮弹，一路前行即可。而当有角色冲完第一层踩下了左侧拐点的问号按钮后，便开启了第二层。

第二层开启后，炮弹便也随之转到了第二层，此时即便是有一层的角色投骰子投出了炮弹面，也是第二层发射炮弹。第二层有5个藏身点，终点前还有发射炮弹的地板机关，踩上便发射炮弹。

另外，这个地图中的迷你游戏会在第三层结束才出现，争夺的是行动点数，最多5步。

星星收集·天空之路（スターあつめスカイロード）

非常美丽的云中漫步的地图，目的是收集星星，最终收集星星最多者胜出。收集星星的手段有两种：一种是阶段的结尾从NPC处获得，一种是通过迷你游戏获得。行进中，当有角色完成一个阶段后，会进入下阶段一的起点等待而不会继续前进；而在之前的阶段，当只剩最后一名角色时，也会由云乌龟给直接钓到阶段终点，然后去和其他对手开始下阶段一的竞争。此外，该地图中还有特别的地板机关——换位地板，踩上后会改变阶段终端NPC位置；而在地图的终点，还有该种机关的强化版——踩上后由踩重者自行给阶段末尾NPC排序的超级换位地板。



阶段一

阶段一并不长，关键是比快，第一名有大胖虫的10颗星可拿，飞乌龟也有7颗，然后是飞酷栗宝5颗，蝙蝠2颗，虽然大家都有份，但应该都想拿最多的吧？



阶段二

阶段二的路程比较长，而且有了分支，VS地板的数量大大增加，也出现了可以改变阶段终端NPC顺序的换位地板，而阶段末尾除了大胖虫、飞乌龟和飞酷栗宝这三个持有星星的NPC外，最后的黑乌龟是减星的，所以这阶段一的竞争会更加激烈，而改变阶段终端NPC位置的地板的设置，则让这阶段一充满了变数。



阶段三

阶段三简单粗暴，阶段末的四个NPC，除了蝙蝠外，乌龟骸骨、酷栗宝骸骨和黑乌龟都是减分的，所以蝙蝠无疑是大家争抢的对象。这阶段一同样有分支，有VS地板和改变NPC位置的地板，很考验运气+能力，即便不加分也别在这里被扣得太离谱啦。



▲利用换位机关，把扣分最离谱的乌龟骸骨给切换到最末尾去。

阶段四

最后阶段的路程不算长，但机关地板同样众多，而迷你游戏的星星奖励数也翻倍，之前运气差的话，这里迷你游戏触发多的话也可以扳回不少胜算。阶段终端，大胖虫、乌龟、酷栗宝三个喜闻乐见的NPC都在，依旧拿着10星、7星和5星，但最后一个是减7星的乌龟骸骨……

特别一提，在终点之前，有一个超级换位地板，踩上的话可以完全由自己来给四个终端NPC排序。不过即便如此，也可能被后来者破了自己设好的局……



▲通过踩踏超级换位地板来自由设定终端NPC的顺序。

银河火箭大赛（ロケットレースギャラクシー）





▲VS游戏点，小星星会从每人那收来一个推进器，全部奖给获得第一名的人。



▲问号点，被强制和摇中的对手同一格。

在宇宙银河赛道中进行的火箭车大赛，第一和第三个区域的终点之前有问号机关，踩到之后出现轮盘，定位到谁就移动到谁的位置，落后的时候固然有一定概率将自己提前，但负面效果居多。

而阶段二和阶段三的结尾处还有专门的迷你游戏点，和其他地图的迷你游戏点不同，迷你游戏开始前游戏点的星星会从每个角色那收来一个推进器，而最终胜出者则会从小星星那得到的全部推进器。所以在有对手进入阶段二后，推进器就尽早用掉吧，免得输掉迷你游戏白送给他人。

此外，该地图中有大量增加推进器的地板，每踩到一次便增加一个推进器，推进器会随着使用的增加而成倍增长，最多一次性可以使用5个，而最大的骰子数便是5×5即25格。

本地图也有迷你游戏，每三回合一次，目的是争夺推进器，奖励依次是3个、2个、1个，最后一名没有。

特别一提的是该模式下的骰子，最大为5，最小为0，投到0便为推进失败，如果是在有推进器图标的地板上推进失败，那么也可以得到一个推进器。推进失败和使用推进器多少无关，三个甚至五个使用后投到0使得全部推进器被浪费掉的情况可谓是见怪不怪。

但一旦投出大点数结果往往会超乎想象，笔者最快的一次胜利就是在阶段一出发，通过迷你游戏得到3个推进器后，加上原来的两个，5个推进器投出25步，结果一步冲到终点的。



▲最大可以使用5个推进器，令骰子点数达到5倍。

乌龟巫师的完美之门（カメックのピッタリゲート）



充满魔法风格的一个地图，颇有哥特风。和之前用骰子决定步数的地图不同，这里是用卡牌点数，卡牌有三种，一种是固定点数，这种用了后就走上面对应的步数；一种是范围点数，在范围之间出行动步数，和骰子差不多；还有一种超级卡牌，虽然点数小，但却可以让全部对手后退而自己前进，迷你游戏胜出选牌时一定要注意区分。

地图中的地板主要有四种：行进、后退、食人花和巫师，前三种在之前介绍过，这里就不赘述了；巫师是该地图特有的地板，踩上后乌龟巫师就会出现，给出一大堆选项然后由按停后选中，发动的效果往往是对所有角色有效。



◀本地图特有的巫师地板被开启了，效果多选一。

要特别注意的是，该地图中，必须和目标点数完全相同才会开启新的阶段，否则到达终点时多出多少点，便会返回多少步。而当距离终点很近、而手中恰好又有可以到达终点的卡牌时，便会有听牌的提示（即リ－チ，来自麻将的用语）——当然，接下来还会有极大的概率被对手们搅乱，如使用超级卡或者踩上问号后出现集体后退的情况。

在回合结束，便会进入迷你游戏阶段，按照排名决定选牌的顺序，由于本地图特殊的到达终点的设定，因此并不一定是卡牌点数越大越好，而是越合适越好。

而相对其他地图来说，该地图的两个阶段虽然乍一看相似，但实际上两个阶段的独立性都非常强。

阶段一

室外部分，基本可以看作是熟悉系统，有一个巫师地板和食人花地板。到达阶段二的入口有两处，开启哪处都会强制结束阶段一，其他角色都会跟进，而解锁者则会得到2点的超级卡牌。



▶剩余步数完全对应才会开启大门。

阶段二

室内部分，进入后连行动顺序都重新定，路程相对长且地形复杂，后退地板、巫师地板都不少，阶段一两个分支进入的房间场景也有所不同。顺利的话可能会一路行进到终点，这种情况一般适用于对手；玩家自己的话，往往要充分体验到计划被对手们打乱的郁闷，当然，最终艰难胜出时还是很有成就感的。

抽鬼牌（ヘイホーのババぬきカード）



地图是典型的赌场风格，每个玩家手中有三张牌，和“乌龟巫师的完美之门”一样，也是以出的牌来决定下回合的行动步数。而除了数字牌，还有个库巴图案的库巴牌，不光没用，在某个人手里持有回合数达到三的话还会发动效果，各种厄运多选一。等库巴牌发动效果之后，也是玩家们手中牌用得差不多的时候了，这时便开始新一轮的发牌——当然，中间还会有一张库巴牌。

必须要3～4个玩家联机才能开启的地图，玩法来自于扑克里的抽鬼牌——一种三四个人一起玩、抽下家牌的玩法，叫法很多，如抓鬼、抽乌龟、抽老鳖、抽王八等。而这里所谓的“抽鬼牌”，只是引申一下玩家间彼此要互相抽牌的规则而已。

该地图以牌的点数来决定行动步数，第二回合开始，每回合开始前都会抽下家牌，被抽牌的一方可以整理牌的顺序，抽牌的玩家则可以挑选着抽。



▲很有赌场风格的地图，也是用扑克点数决定行动步数。



▲被抽牌时，先要整理牌迷惑对方……结果还是被抽走了最大的6。

和聚会模式中的其他地图一样，该地图中也有各种各样的地板，如可以选择各种增益效果的问号地板、+N的行进地板以及-2的后退地板等。而冲到最后的时候，玩家要从多张牌中抽取到拉炮，才可以把自己送上高处的终点位置，成为冠军；否则会被强制退回2格待机。





▲抽牌方，从对方整理的牌中选中后向上屏拖，即为抽出，抽出后的牌只有自己和被抽的玩家知道。



▲到达了地图的末端，在剩下的牌中抽到拉炮是胜出的关键。

库巴大反转（アベコベ！クッパさん）



乍一看和其他地图差不多，但实际规则完全相反过来：第一个到达终点库巴处并被打飞的为排名最末者，而在有人被库巴打飞后，根据排名，距离库巴最远的为最终胜出者。

在这个完全反转的规则下，其他的也都相应改变：比如奖励骰子变成了惩罚骰子，迷你游戏排名最末的是1～6，第三名是1～3，第二名是1～2，第一名没有。而行进地板下藏着的的食人花骸骨直接把踩中的角色往前抛等，总之，这是一个比慢的地图，尽管如此，在迷你游戏的操作上仍然是高要求的，这点不能掉以轻心。

该地图中，角色前进被设定为被火烧了后狂奔，因此该地图也有个很低概率的情况——投完骰子后，火没着起来，角色便不用前行了。说起来类似于火箭银河大赛里的推进器哑火，但这里明显是正面的效果，所以即便出现，往往都是电脑角色出现，尤其是电脑作弊的时候出现，玩家的概率就更低了。该地图共有两个阶段。



▲骰子的获得条件与道具乐园相反。

阶段一

山路部分。开始时以迷你游戏的成绩决定行动顺序，成绩最佳者最后行动，最差的则最先行动。场景里潜藏食人花骸骨的行进地板多达4处，惟一正面的地板是问号地板，踩中后会根据投出的点数来后退。阶段的BOSS是一面安放炸弹的墙，到了的角色会被库巴强制在两个起爆器中二选一，运气好炸弹没炸，运气不好墙被炸开就会继续前进——而且每次角色选完之后，两个起爆器都会重新刷新，换句话说就是：前面的人按下左面的没炸，不等于你按下左面的就不会炸。


▲起爆器二选一，能否引爆炸弹还是挺看运气的。

阶段二



▲大问号机关，踩上后被弹出很远。

进入两边都是深渊和岩浆的险路，多了一种很大的问号机关，这种机关踩上后会直接弹到下一个大问号机关的位置，距离库巴就很近了。而且会有多个落脚点变成库巴地板机关，难度大增，一不小心就被那些乱七八糟的效果给阴到。

最先到达终点的，便会站在3层的垫子上被库巴用锤子砸，掷骰子，每一点被库巴砸飞一层垫子，也就是说，骰子的点数大于3，这个角色就失败了。不过每个角色的垫子都是各自的，并不会因为别人被砸得只剩一层而自己从1开始。

当有角色被砸飞后，这趟冒险便结束了，其他三个以距离终点的远近排名。所以，即使你毫发无伤，最后的胜利者也不一定是你。


▲到达终点，面临着库巴的大锤审判。



非常纯粹的单人游戏模式，由蘑菇人给玩家带路，攀登30层的库巴塔，用迷你游戏对战的方式来挑战层层的敌人，每层都有3个泡沫克隆人挑战，每5关会有一个BOSS守关。

普通层有两个迷你游戏可选，当战斗累积到一定次数时还会有星星选项，每颗星星减少一个敌人，3颗星星则将本层挡路敌人全部消灭从而直接过关，这也是玩家遭遇卡关时候跳过该层的一个贴心设定。而BOSS层就只有挑战了，库巴塔的BOSS共有6个。由于普通层的迷你游戏和聚会模式下的游戏完全相同，故把这些放在后面迷你游戏项中集中介绍，这里只说下6个BOSS。



1.酷栗宝塔

玩家挑战库巴塔时出现的第一个守关BOSS，战斗场地则是在树果园中，操作为按键操作。战斗时，捡起地上的苹果去砸酷栗宝塔，酷栗宝塔就会因为最下面的被打飞丧失平衡而朝前倒下，散成一排的酷栗宝。而在这段时间，玩家要完成两件事：一是躲避好，别被倒下的酷栗宝们砸到，酷栗宝虽然弱，但和原作一样碰了就会受伤；第二便是捡好苹果，当酷栗宝塔倒下后，瞄准那一排酷栗宝把苹果扔过去，尽可能一下解决。而解决完之后，又一批酷栗宝聚过来叠罗汉成新的酷栗宝塔——不过，它们的HP总量已经在减少了。

当把酷栗宝塔的血打掉一半后，酷栗宝塔便进入暴走状态，表面上看是斗志更强，实际上还是一样弱，反倒是地上多了些碰到会受伤的刺栗子，不过可以在打酷栗宝的同时把栗子清理掉。整体上来说这关虽然紧张热闹，但难度并不高。



2.铁球汪汪

第二个BOSS，就是这个长着铁球外形的恶狗，场地则是岩浆之上，操作依旧是按键操作。铁球汪汪会对玩家所在的位置进行突袭，攻击前会汪汪叫，所以听到它的叫声便可以躲到一旁。在突袭之后，会跳起来压玩家，玩家只要在它叫的时候站在四角的铁网上、等到它叫的时候躲开，它就会砸在铁网上，然后被溅起的岩浆伤到。

掉一半血的时候，汪汪便进入暴走状态，突袭还是老样子，压杀则跳得更高、压得更狠，玩家即使躲开但若在其他铁丝网上，也会被溅出的岩浆给伤到，注意别往铁网上躲就可以。这一战总的来说有魄力，但同样没什么难度。



3.雪人

和巨大雪人的战斗，战斗场所是在大雪山的滑雪道上，操作方式为触摸操作。玩家要把自己团成雪球，靠吃沿途的金币不断变大，最后通过冲刺跳台攻击雪人，雪球越大伤害越高。

但雪人也不是束手待毙的，战斗开始前它就会抛出雪团在雪道上形成障碍，在玩家行进中也会用雪团进行攻击，每撞到一次障碍或中一下雪团，便少一个金币的加成，同时还会损血。

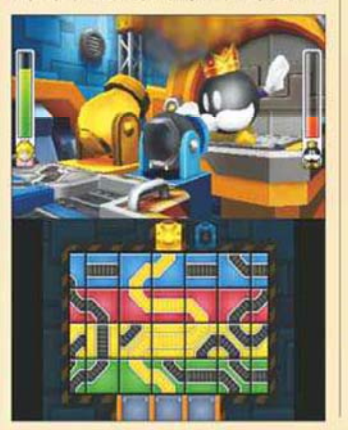
当体力损失过半后，雪人也进入暴走状态，在场地中扔下更多雪团障碍，同时扔雪球的频率也有提升。



显然，这一关的要点是注意躲避障碍和雪团并多吃金币，但说起容易做起来难，集中精神吧，这一关还是挺有难度的。

4.炸弹王

迎战巨大的炸弹王，场地就在室内，战斗操作为触摸操作。战斗开始后，炸弹王会随机向我方的三个空位之一投掷炸弹，玩家要做的，则是在炸弹引爆前，用触控笔左右移每一排，将通往大炮的通路连接上，从而用炸弹去攻击炸弹王。



在开始时，我方的炸弹可以用大威力的黄金大炮攻击；但过了一段时间还没连接好通路，黄金大炮便会换成普通大炮；而到炸弹爆炸期限还没连上，炸弹就会在我方处爆炸，从而令我方角色受伤。

由于时间有限且管道复杂，因此冷静地观察、快速地移动每排管道尝试是致胜的关键。当炸弹王被打掉1半体力，进入暴走状态，管道通路被延长至4排，玩家连接管道难度则大增。

总的来说，比起之前的雪人，该BOSS虽然不强调操作，但非常考验观察力。

5.骷髅库巴

非常骇人的BOSS，战斗方式则类似于QTE的按键操作，在每战开始前，骷髅库巴会给出按键指令，接着抛出骨棒来攻击；玩家则需要在被骨棒打到前输入按键指令，成功后便会将骨棒打回，从而攻击对手。当骷髅库巴的体力被打掉一半后，同样会进入暴走状态，扔出巨大的骨棒，同时按键指令不仅增加到5个，更涉及到方向键和L、R键，难度大增。



和雪人、炸弹王一样，这三个真正有难度的关卡，说起来都是三言两语，但挑战的时候却需要严阵以待，尤其是大骨棒飞来时的指令，一定要快速记好。

6.库巴

作为库巴塔最终BOSS的库巴大人竟然在29层就出现了……而战斗场所则在高空的悬浮平台，而库巴则乘坐着它的奇怪的直升机飞来飞去，操作方式则是重力感应+按键操作。

平台分为两种，一种是移动平台，玩家在上面时库巴会用喷火、压杀等，而玩家则通过触摸操作来躲避攻击，同时用起跳顶飘来的砖块以获取炮弹；还有四个固定的攻击平台，正中有一门大炮，此时进入重力感应操作，玩家以移动3DS的体感操作方式来寻找并瞄准库巴后，按A键射击。



游戏一开始就是攻击平台，此时库巴飞几趟后会在右上停留傻笑，这个时候就把仅有的三发炮弹都招呼过去好了。之后进入移动平台，库巴开始喷火，火的速度并不快，还是很好躲的，关键是在躲火的过程中获取炮弹。

之后再次进入攻击平台去轰库巴，这次只要瞄准轰上一发后，便不要浪费弹药了，因为库巴会按照剧情进入暴走状态，这个时候炮弹是伤不到的。然后库巴飞得更快，空中停留的机会和时间都更少。而当玩家到了普通平台时，库巴的攻击方式也更加多样，除了顺序喷出的火球和压杀，还有火雨和扇面火球——这里特别提下，如果躲闪和顶炮弹时不慎掉落到平台下，也没有任何损失，无论是体力还是炮弹，所以可以利用这点，在库巴的火力密集到无法躲闪时，索性直接跳下平台去躲避攻击。

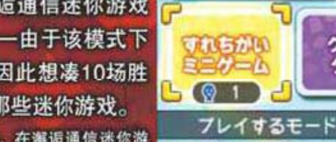
总之，最后一战，难度肯定是有的，但规律也比较好把握，失败了也很正常，多挑战多熟悉，自然就克敌制胜了。而这正是传统游戏带来的最无可取代的成就感。

当打败库巴后，跟随蘑菇人攀登到了30层、也就是塔顶，发现塔顶已经满是库巴的泡沫克隆人，不过主角才不会被这些杂鱼给吓怕呢……

邂逅通信迷你游戏
（すれちがい ミニゲーム）

这部分在邂逅通信之后才会开启，该模式下涉及到两个隐藏泡泡的开启，一个是第一次邂逅通信进入该模式后，第二个则是在邂逅通信迷你游戏中胜出10场——由于该模式下的对手极强，因此想凑10场胜利要好好熟悉那些迷你游戏。





▶发生邂逅通信后，在邂逅通信迷你游戏的选项上会有提示。

迷你游戏

作为一款众乐乐的游戏，各种精彩的迷你游戏自然是必不可少的，而且其中不乏《瓦里奥制造》的那种半分钟的乐趣，而“《马里奥聚会》系列”的迷你游戏，也同样都很强调联机时的乐趣。迷你游戏下有三个选项：

フリープレイ	自由模式，包括聚会模式游戏、库巴塔BOSS战以及本模式下专有的解谜游戏和特别游戏。这部分我们会详细讲解。
タイム アタック	时间模式，用最快的时间接连挑战10个迷你游戏。
かちぬき バトル	挑战模式，可以选3胜、5胜或7胜，通过小游戏来决胜负，先到达指定胜数的便为胜者。

自由模式（フリープレイ）

自由模式收录了本作全部的迷你游戏，而我们也在这里把本作收录的全部游戏介绍给大家。不过BOSS部分（ボス）由于已经在库巴塔部分重点提到，这里就不重复提了。

聚会游戏（パーティ）

这部分收录的是聚会模式和库巴塔两大模式下的全部游戏。

砸方块（キューブでヒップドロップ）

按A为起跳，起跳中再按A就是下落去砸。本作的目的是去砸白色的方块，砸得多的胜出。要领则是在多个方块交界处砸下去会同时砸下多个方块，比如两个方块之间的线、四个方块间的点，砸中这些地方是获取高分的关键。

悬崖下行大赛（がけくだりレース）



攀着绳子向悬崖下方下行，碰到挡路的树丛按A跳过，否则碰上会减速，越往下树丛出现的频率会越高，最先下落到终点的获胜——说白了还是考验反应的。

骸骨幽灵躲避战（ガッガッサバイバル）

用滑杆操作自己的角色躲避地毯上出现的骸骨幽灵，同时也避免掉落被骸骨幽灵吞食后产生的空洞，不过空洞很快便会复原。随着时间的推进，还会有第二个、第三个骸骨幽灵出现，而生存到最后的便是胜出者。这个迷你游戏中有跳跃的设定，虽然想通过踩对手跳过幽灵基本是妄想，但却可以给自己争取到比对手多出哪怕是一毫秒的生存时间，使自己最终胜出。

极限停车（ギリギリストップ）

用滑杆向下拉动弹力绳射出小木车，力争弹得最远的同时也避免掉下山崖。比赛有两轮，建议第一轮在倒数第二格压上一半时候弹出，第二轮则在压住后数第2格1/4的部分——弹射前的距离微妙到难以描述，多在倒数第二格上找找确切的位置吧。

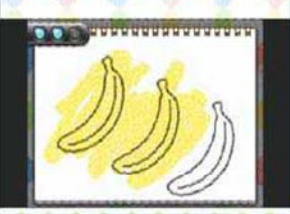
不重复嵌板（パズルをかさねるな！）

使用触控笔，从三个图案中选择一个来框出嵌板上的数字，当和其他对手的框重复时，重复的部分就会被作废，最后计算的是剩余的数字，三轮之后数字最多者为胜。

这个游戏的微妙之处在于大额数字与趋者为多之间的矛盾，大家都去框3，那么重复减掉之后，往往比框数字小但所留完整的还要少，但却也有大家都担心大数重复而都去选小数而重复的情况发生——总之，这款游戏与人对战的乐趣远大于和电脑对战。

涂彩速写本（ぬりぬりスケッチブック）

用触控笔给图案上色，共3轮，纯粹考验的是手速，没有其他的。另外要说的，就是在涂完后发现没有闪光提示也不要慌，扫一眼哪里还有空白，赶紧补完就可以了。

踩球集音（玉乗りおんぷあつめ）

用3DS的重力感应功能，轻微晃动机身，来让踩着球的角色去尽量多地收集音符。收集的音符越多，脚下的球越大，而与其他对手撞击时也就更有优势。而出现的音符除了普通的1分音符，还有2分的金音符，出现了要尽力去抢。



射小黑虫（チョロボンアーチェリー）

使用滑杆拉弓，用3DS重力感应功能来瞄准，以尽多地射中小黑虫チョロボン为目的，累积射中最多者胜出。小黑虫们虽然乍一看是排成一排，实际上也在不停地动着，当两排甚至更多的小黑虫重合时便放开滑杆把箭射出去，就能让这一箭射到非常多的小黑虫。



大炮飞空之旅（大砲でとびだせ！）

用滑杆顺时针给大炮加势，倒计时结束后便由大炮把自己的角色给崩飞，飞得最远的获胜。笔者的经验是，在提示操作时，就用右手食指去快速转动滑杆，最差也会飞出400米。



酷栗宝领队（クリボーをつれてって）

用滑杆操作角色，带着一队酷栗宝穿越尖刺植物遍地的危险地带，最终到达终点。途中每撞上一次尖刺植物便会掉一个酷栗宝，同时行进速度也会受影响，所以该迷你游戏的重点是稳，当熟悉了细微的操作后，一般的两人距的尖刺植物间都可以毫发无伤地穿过去。

刺柱来袭
（トゲこんぼうをかわせ！）



在5个巨大刺柱无规律伸出的场所，和对手比拼生存能力，活到最后的就是胜出者。这一关除了滑杆控制方向，还有跳的设定，不过躲避刺柱基本没可能，但却可以把乱跳的对手给顶到刺柱上去。在刺柱突入过来前会动一下，注意观察还是比较容易躲避的，而随着时间突进，刺柱伸出的频率和数量也会增加。

触摸找图
（见つけてタッチ）

根据上屏给出的图，在下屏快速找到并点击。难度不大，对电脑时更是有绝对优势，但是和人对战的话，就很比拼观察力和反应速度了。

坦克竞技场
（タンクコロシアム）

马里奥版的坦克大战，虽然迷你但对抗性毫不含糊。四个角色驾驶各自的乌龟坦克，在竞技场中互射，上屏是游戏画面，下屏则是地图。炮弹不仅能攻击对手的坦克还可以打坏墙壁，和对手相对时更是比拼速度和准确的时候。击毁一辆坦克便点亮一盏灯，被打中虽然很快也能很快回归但也会耽误少许时间。最先点亮三盏灯的胜出。

节拍打击
（リズムでたたけ）

根据落下的音符，在正确的时机敲下下屏对应的超级星、火力花和蘑菇，除了敲打对图案，敲打的时机也非常关键，不过由于是经典的曲目，而节奏也很鲜明，所以难度并不大。而敲打时也没必要去理会图案，按照左中右来敲击下屏的三个打击板即可。

快枪手
（早押しガンマン）

出现靶子后，按照靶上的字母按下相应的按键，就会对靶开枪。按错的概率不大，主要是比眼力和反应。

转泡泡
（まわしてフィギュアカプセル）

按照下屏给出的玩偶的朝向，利用3DS的重力感应功能把上屏的胶囊泡泡里的玩偶转到一样的朝向。乍一看难度不大，但开始时如果晃动，中途很可能一直朝一个方向转个不停，因此，这个游戏的重点就是一个字：稳。无论是心还是手，都要稳。

踩老鼠
（チュウチュウにヒップドロップ）

滑杆移动角色，按A跳起，跳起时再按A便是下落。游戏的目的是踩老鼠，得分最高者胜出。普通的老鼠1只1分，而中后期出现的黄金老鼠踩中可得3分。此外，该游戏中除了能踩老鼠，也可以踩对手。



快速拼图
（いそいで！スライドパネル）

用触控笔调整图片碎块，以拼出正确的图形，越往后难度越高。关键是不能慌，一旦慌了弄错了，就按暂停后点第二项重来吧。

躲避奥尼马斯顿
（オニマスドンからにげろ）

在封闭的场地中躲避巨大的奥尼马斯顿，这个巨大的东西只会往左右滚动，下方还是空的压不着人，关键时刻可以利用这点逢凶化吉。而随着时间的流逝，奥尼马斯顿的数目还会增加，生存到最后的便是胜利者。

升降滑翔机
（アップダウングライダー）

利用3DS的重力感应机能来调整滑翔机的升降，3DS往下压滑翔机朝下飞，向上抬则向上飞，沿途拿各种圆球，每个1分，金色球为3分，到达终点时得分最多的胜出。



潜艇大赛
（せんすいかんレース）

《潜艇大战》的游戏方式和《超级马里奥大陆》的小潜艇——向两款经典致敬的这款游戏中，最先到达右边终点的便是优胜者，中途碰到墙壁和障碍都会减速。游戏中很多通路极其狭窄，用滑杆难免磕磕碰碰，推荐用方向键来微调潜艇的前进方向。

浇花
（えらぶな！パックンフラワー）

按键操作的迷你游戏，选中花后按A，等大家都选好后便一起对着花骨朵浇水，花中潜藏着食人花，如果选的是食人花，浇水后便会被吞掉，最后胜出者为优胜。食人花的花苞大都是绿色的，留意到这点基本就都不会选错了。

照鬼灯
（ライトでバケたいじ）

用3DS的重力感应功能，移动3DS来寻找潜藏的幽灵，一旦发现一直用灯照着便会一直加分，而幽灵也不断扣血直至被消灭。

迷你四合一
（きまぐれパズル）

包含四款触摸操作迷你游戏的迷你游戏，全部都是比拼眼力、反应和操作速度，每次随机抽取一款游戏。



◀接水管，把两层的水管拼接好。

▶对照剪影，用触控笔把图标拖到对应的阴影上。

◀点数字，按顺序点击数字，越往后数字越多、排列也越乱。

▶点击图标，把下屏所有活动的图标快速点掉，和顺序无关，纯比手速。



捉鸡大战
（うばってニワトリバトル）

按键操作游戏，按A捉起地上的鸡，便会不断进行加分，还要躲避其他人的攻击；同样，他人抓住鸡的时候，我们也可以按A把鸡打下来然后再按A把鸡夺过来加分。除了基础分数为1分的普通鸡，还有基础分数2分的金鸡。

布阵大战
（じんとりバトル）

在五角形的区域里奔跑，跑过之后的地板块便会变成自己的，但被别人踩过后也会变成别人的，于是就成为了互相踩地板争地盘的紧张争夺战了。少踩自己的、多踩他人的地板块，是致胜的关键。

单帧匹配
（あわせて1コマ）

根据上屏给出的定格画面，用滑杆顺时针或逆时针摇动播放机。当摇到和指定画面一致时按A，便完成了，完成得越早得分越高。完成三次之后统计总分，得分最多的获胜。

这个迷你游戏除了考验眼力，对游戏本身熟悉也很重要，比如一个画面，顺时针、逆时针，怎么摇可以更快地对上，这也是胜出的关键之一。

水果蛋糕
（ケーキにトッピング）

给蛋糕加水果，每人一种水果，往蛋糕上的空位上加，看谁加得多。如果放到已经有水果的位置，自己的水果便会被弹回来。这个游戏的关键还是稳，看准空位迅速去加上水果，这样才能快。

浮冰之上
（ツルツル！グラグラ！）

玩家和对手们站在一块很不稳的浮冰上，浮冰上一直有企鹅经过，随着企鹅跳上及滑下，浮冰也会迅速往两面大幅度摇摆倾斜，而当其他三个对手都掉进水中后，最后一个留在冰面的便是胜利者。要点便是按A跳跃来避免在冰上一直滑。但也要注意，除了冰面本身很滑，被企鹅撞到也有很大概率被直接撞进水里去。

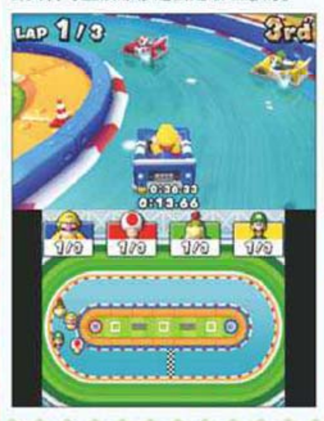


云乌龟的刺球
（ジュゲムのピンボール）

初代《超级马里奥兄弟》第4关出现的天上乘着云彩扔刺球的云乌龟，本次操起了老本行，再度往下扔刺球。而在云乌龟的位置明确后，玩家便要用按键选个位置，力求不被刺球砸到。最后还没被砸到的便是本次比赛的胜出者。这个迷你游戏的不确定之处在于中间那些左右晃的铁珠，使得你即便离云乌龟最远，也有可能被刺球砸上。但总的来说，离最远的地方被砸的概率依旧是最低的。

卡丁车大赛
（スリックカートレース）

迷你游戏版的《马里奥赛车》，A为加速，B为刹车，滑杆控制方向。碰到边缘会减速，最先跑完三圈的为胜者。比赛的关键是每圈的两个大弯，可能的话尽量不要减速，松开A键加速借着大转弯直接漂移过去是最理想的。



气垫滑板大赛
（エアボードレース）

踩着气垫滑板和对手竞速，途中有很多障碍，低的可以按A跳过，有一人高空隙的可以直接从空隙钻过，碰到障碍则会减速。跑在第一名时会发现墙在出现后逐步形成而非预设好的，玩家到达近前墙才会成形，因此对于跑在最前方的玩家来说这些临时形成的墙是非常考验反应的——如果反应实在跟不上，也可以背版。

宇宙跳跃
（スペースジャンプ）

通过一层一层的踏板，最终跳上宇宙飞船，靠近飞船的两层的踏板不断左右移动，要把握好运动规律再起跳；因为是在宇宙中，所以跳跃起来也都跟月面差不多，同样要把握好节奏。而在多人游戏中，还可以在空中踩踏对手，坑对手的同时也让自己跳得更高。

轮盘之择
（えらんでまわしてルーレット）

角色们先要抢位置，到了想要的区域后按A。然后由系统指定第一个转动轮盘的角色，每转动一次，停下来时正对着上方大锤的便会被砸出场。而后剩下的角色们继续抢位置，转转盘。最终留在场地的角色获胜。

这个游戏比较看运气，也略考验操作，比如在自己转转盘的时候，力度一定要把握好，免得自己转转盘然后自己中彩被砸出了场。



悬台对战
（おそらでファイト）

在悬浮的平台上和其他角色们展开最直接的肉搏，有拳打还有跳跃，动作要素还算丰富，目的是把对手都打到平台下去，最终留下的为获胜者。有地面攻击和跳跃攻击两种，跳跃攻击虽然力度大但踢空了反倒自己容易掉下平台；地面攻击则类似于推搡。还有一个提醒就是：开局时弄清楚自己后再行动，笔者不止一次因为看错角色，结果一行动直接自己跳出场外……

画星座
（星座を描け）

用触控笔按照上屏给出的图案去描绘，描绘完的图案对应的星座几乎都来自于“《马里奥》系列”，非常有趣。



徒手生存
（サンボでサバイバル）

和对手们在流沙不断向四周流淌狭小的场地共同面对越出越多的仙人球们，触碰到仙人球便会陷入硬直，被流沙拖往边缘，稍有不慎就会跌出场地，而最后留在场地的则为胜出者。作为生存类的迷你游戏，主要就是躲避那些仙人球，但后期仙人球多的时候躲的难度会激增，真的是夹缝中求生了。

抓兔子
（ウサギをあつめろ）

把从四面洞里钻出来的兔子们给抓起来抛到中间的围栏中，按A为捉起和抛出，徒手时则可以攻击对手，把对手的兔子给打下来。在即将大量出现兔子的洞口会有尘土冒出，这时去守住洞口即可，之后只有把兔子扔进围栏才会加分，普通兔子1分，后期出现跳得又快又远的黄金兔子则每个3分。

躲火柱
（ファイアバーをかわせ）

“《马里奥》系列”经典的躲避火柱的迷你游戏版，有高低两种，碰到高的就按下蹲下去，碰到低的则按A跳起。虽然说起来容易，但低火柱扫来时，起跳的时机还是要好好感受下——大概是即将被烧到时再起跳，跳早了会正好落在火柱上，跳晚了则会被火柱刮上。随着时间的推进，火柱也越转越快，起跳时机也越来越不好掌握，最后生存下来的便是胜出者。



滑板集币
（スケボーでコインあつめ）

踩着滑板沿坡下行，用滑杆控制滑板在下滑中的移动，途中要尽可能去多抢金币。如若有角色撞上了路上的刺球，就会向前掉落三个金币，这个时候也抓紧去抢来吧——当然，如若是自己不慎撞刺球掉落的，还是要及早全部收回为好。到达终点后，金币收集最多者获胜。



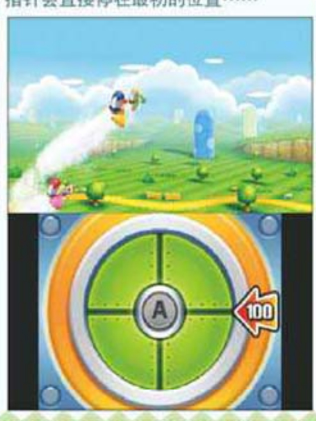
独木舟顺流而下
（カヌーで川くだり）

使用触控笔，在下屏按照箭头在船两侧滑动，我们控制的角色便会在上屏做出划船的动作。拐弯的地方快速滑向一个方向尽量避免撞墙即可，平缓的水域则还是要快速左右交替地划桨来快速进行。这样一支笔会显得不够用，用两个拇指的指甲则触动图标时的精度不够。有条件的话，用两支笔交替在下屏快速滑动图标，可以让划船的速度大增。



停在100
（100で止めろ！）

通过给背后的背包充气让操作角色飞出去的游戏。不过该游戏比的并不是谁飞得远，而是比谁的距离更接近100。在开始游戏时，打气的指针是可见的，但很快便看不见了，这个时候就要根据声音来判断指针是否指向100，当觉得到了时按下A，充气便结束了，之后角色和众人一起飞出，便是检验玩家判断的时候了。这个游戏除了根据声音去判断指针外，也要注意在游戏开始前不要试图按A进入游戏，否则指针会直接停在最初的位置……



套捉酷栗宝
（なげなわクリボーキャッチ）

用触控笔在下屏画圆，绳套便会越摇越大，而把触控笔向上划，则是抛出索套去套场地中不断从地下冒出的酷栗宝们，最后谁套的酷栗宝多谁胜出。其实游戏中不用急于每一批出来都抢着去套，把绳套摇大，看准机会以一次套到最多为目的，往往最后得分会更高。

连打垂钓（連打でフィッシング）

四个角色在一起钓鱼，当出现按键提示后快速按指定的按键，之后便以按键数来决定钓上鱼的多少，三次累积后钓鱼最多者为胜。这个游戏主要考验反应和连按按键的手速，反应就保持集中精力，最后会有1~2条鱼的差距；按键速度的话，个人经验是用右手食指按键，以快速抽动上臂肌肉的方式带动食指来实现快速点击，用这种方法笔者每次也都能钓上24条，最高纪录则是单次钓上25条。另外注意，连点点的是按键次数而不是力度，把握好按下的力度吧，别因此摧残爱机。



击球射击（マト当てショット）

很考验反应和手速的一款迷你游戏，用触控笔滑动下屏的球，上屏角色就会按照滑动下屏时的力度和方位，像打高尔夫那样用锤子把球击打出去，去击打上方的数字圆牌，就会得到相应的分数。数字牌的最大数为20，10和5也比较常见，此外还有-5的会扣分，每被击打一次数字牌就会翻转显示新的数字。最终得分最高者胜出。

集装箱大冒险（あぶない！コンテナロード）

用滑杆和A键控制角色从左到右、跳过高低位置各不相同的集装箱，中途还有传输轴。最先到达终点者胜出，如果都在中途掉落下去，则以距离终点最近的胜出。作为讲求操作的迷你游戏，没什么好说的，手稳心稳是快速到达终点的关键。另外起跳时注意别踩到别的角色的头上，会严重干扰到自己的落脚点判定。



海滩寻宝（ビーチでお宝あつめ）

用滑杆操作角色移动，按A拾起被海浪冲上海滩的蚌，之后看谁的蚌里的珍珠多，最终以4轮的总成绩来核定胜负。冲上岸的蚌们有的动有的不动，里面则有1~3颗珍珠或一团海草，碰到海草的肯定是倒霉了，最理想的则是开出3颗珍珠。不过说实话，这是迄今为止笔者惟一一款没找到规律的迷你游戏，比如哪个蚌最先摇晃、摇晃的频率甚至本身摇晃与否，都对珍珠的数量甚至有无没有影响——难道真的只是看运气？

收集流星（あつめて流れ星）

用滑杆控制顶着盆的主角，去接从夜空落下的流星，接得最多的胜出。不过流星雨中也夹杂着冒火的陨石，被砸到虽然不被扣分但却会被砸倒影响收集效率，最后自然也是得分最高者胜出。无论是流星还是陨石，下落点在地面都有白色的标识，但二者并无区别，因此也要注意别被陨石砸到。

碰碰车大战（はじいてマシーンバトル）

用滑杆操作角色，在场地内驾驶碰碰车和其他对手互撞，被撞的角色会被撞得退后，而四周的挡板承受撞击次数有限，当没有挡板再被撞到边缘就会掉到场外，最终留在场地内的获胜。这个游戏没什么好说的，特别提醒的是，每次冲撞后无论是否撞到人或被撞，都会陷入大硬直，需要再度扳滑杆，碰碰车才会重新动起来。



别撞鬼（オバケにぶつかるな）

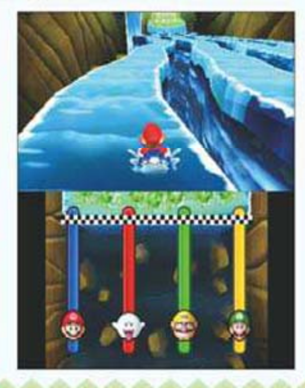
用滑杆操作角色移动，避免被幽灵抓去的游戏，幽灵们一开始是十字形排列顺时针移动，看它们之间的距离，如若贴得近就在边缘躲避，如果分散则从它们中间穿过去。随着时间推移，幽灵的阵法也会变动，总之越往后越难躲。不过这是款生存类的游戏，最后留场即为胜利，所以只要比对手们坚持得时间长就可以了。

吞宝石的鱼（パクパクシャッフル）

找出吞下宝石最多的一条鱼，在游戏一开始时，鱼们会张口吞下宝石，记住吞吃宝石最多的一条。之后经过一系列的游和各种混淆表演，最终用按键找出你认为吞下宝石最多的鱼，选中后鱼吐出的宝石即为本次得分。共有三批，越往后鱼越多、宝石也越多。三批次的得分总和最高者胜出。这个游戏完全是考验眼力，最后一批由于鱼的数量多且游得快，想一直盯住还是很需要集中精力的，等鱼们表演完了就快速按下按键确认吧，晚了很可能会被其他角色抢先。

倾斜的划水者（かたむけスライダー）

用3DS的重力感应机能，通过左右倾斜3DS来调整游戏中划水的角色的行进方向，划出最远的获胜。这款游戏的关键在于3DS倾斜程度的把握，一定不要过大避免直接翻出赛道。微微倾斜即可，而随着路程的进行，划水的速度会越来越快，这时便更考验玩家的反应了。



踏砖块（落ちるな！ジャンプブロック）

从高空中和对手们一起落下，用滑杆移动位置并撞击对手，目的是让自己落到砖块上而对手踩空，而下落后踩到砖块的角色们会被重新高高弹起，继而在下落中展开新一轮的空中大战，而可供落脚的砖块也会越来越少。最终留下来的便是胜出者。大概思路就是先确定好落脚点，保证自己安全，再去狠狠攻击对手。

爬梯比赛（のぼってハシゴレース）

和对手们顺着梯子往地面攀爬，上面有两个讨厌的家伙会不断往下扔石头，被砸中的会陷入短暂的硬直从而影响攀爬效率。最先爬到地面的，便为胜者。

间隙藏身（すきまへにげろ！）

从两边夹过来的石板中找到容身的间隙并用滑杆操作角色来到这里，避免被石板夹扁，生存到最后的即是胜者。这个游戏非常考验观察力，不过对电脑的话，大多数时候是还没等难度提升上来，电脑角色就都被夹扁了……

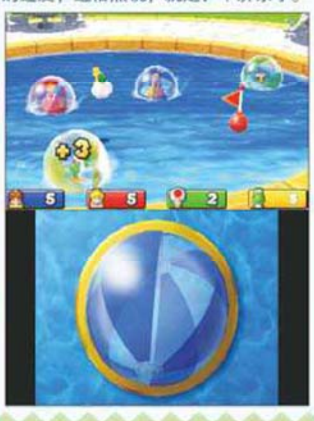
运送小企鹅（おとどけ子ペンギン）

用滑杆操作角色，经过中间的移动浮冰，把下方的小企鹅送到上方的大企鹅处，运送小企鹅最多者胜出。游戏考验操作的地方在于中间经过浮冰，因为浮冰时从右到左不断移动的，因此要看好时机，一气冲过去。



泳池的旗子（プールでフラッグあつめ）

用触控笔操作主角在水球里奔跑，去拿云乌龟抛在水面的旗子。普通旗子加1分，金色旗子加三分，最终得分最高者胜出。乍一看和踩球集音类似，实际上该游戏更考验玩家滑动下屏的速度，通俗点说，就是：下屏杀手。



雷电球的队列（ビリビリビリキュー）

和对手被一大群雷电球们包围，用滑杆操作角色移动，来躲避雷电球和它们之间的电流，碰到的便被电出场，最终留场者胜出。雷电球们的阵型会随着时间的推移而发生变化，而玩家虽然没法直接攻击对手，但也可以通过推挤的方式来让对手尽早下场——但无论怎么阴别人，首先都要保证自己的安全，否则还是老老实实地躲避吧。

岩浆之路
（早押しようがんロード）

根据前方岩浆中出现的石柱上的字母按下对应的按键，角色便会跳到该石柱上，最先到达终点的为胜者。这款游戏考验的纯粹是反应，如果按错了键角色倒也不会掉进岩浆里，但会有趔趄的动作耽误时间。



修剪灌木
（スパッとカット）

修剪灌木的迷你游戏，用触控笔在两点间滑过，这条线的外缘部分便会被切除，最先修整完4棵灌木的为胜者。说起来虽然简单，但起点和路径都要把握好才能把外缘切下，否则会发现无论怎么滑动就是没法切割的尴尬。所以比起快，这个游戏也更强调熟练和稳。

蚱蜢跳行大赛
（ぴょんぴょんバッタレース）

骑蚱蜢跳跃前进的比赛，反方向拉动滑杆，再松开，蚱蜢就会朝前跳跃前进，滑杆后拉的程度也决定蚱蜢起跳的力度，从而实现大跳和小跳。途中有食人花、毛毛虫等多处障碍，撞上障碍会短暂眩晕之后还有短暂的无敌瞬间，但终归浪费时间。调整好行进的角度和跳的幅度即可避免撞上障碍，第一个到达终点的便为胜者。



落井宝石
（よくみて！宝石マンホール）

从井下快速把镜头移到地面，而玩家就要在这过程中观察哪口井下的宝石最多，之后便根据按键确定打算跳下去的井。等到落地到地下宫殿后，便会统计得到宝石的数量，宝石最多者获胜。这款游戏很明显是考验眼力的，游戏开始时集中精神观察宝石的分布情况吧。



变脸跳板
（わたってクルンパ）

按A键跳跃，踩着一堆会变脸的跳板到达城堡。那些变脸跳板在闭目的时候随便踩，但翻到睁眼的一面便会将角色往回弹好几步，中间的乳白色跳板则不会变脸。这个游戏理论上自然是等待跳板变成闭目状态再跳过去，但仅仅这样是不够的，想求快，还是要掌握好它们变脸的时间差来起跳，这样才能把通过时间尽可能地压到最短。

踢炸弹
（ボムへいをけっとばせ！）

四个角色各站一个平台，用滑杆把自己平台上的炸弹踢到别的角色那，炸弹在谁那爆炸，谁的平台就沉入岩浆，留到最后的为优胜者。比拼反应的迷你游戏，如果自己平台上雷太多，也可以干脆踢进岩浆里。

乘球大赛
（双眼镜でさがせ！）

用3DS重力感应装置，通过前倾、左倾、右倾3DS，来操作踩着球的角色前行，躲避一路的蘑菇、砖墙等障碍，最终冲刺到达终点。除非是到了冲刺点前，大多数时候该游戏和此前很多重力感应游戏一样，3DS的倾斜幅度一定不能大，避免出现失控的情况。

望远镜搜索
（双眼镜でさがせ！）

和对手们用各自的望远镜找到给出的NPC，游戏时通过移动3DS本机来寻找NPC，找到后按A确定。先找到确认的有效，后来的就不算了。共有三轮，找到最多的胜出。没什么特别说明的，找的时候别心急、仔细找就可以。

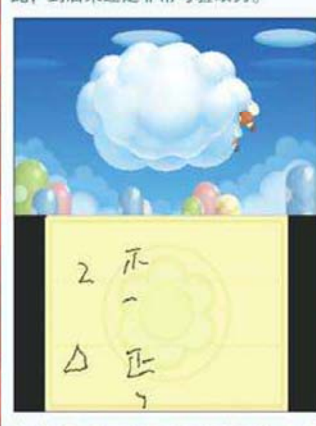
图板纪录
（メモしてキャラクターパネル）

游戏一开始，上屏会给出12个小怪物的图像，一段时间后上屏的12张图板全部扣过去，并给出怪物让玩家找到正确的位置，翻转过来正确的话加分，而且先找到的有高分。这个游戏乍一看考验智力，其实更考验手速——下屏是记事本，我们可以用触控笔来尽多地记录下每个位置的怪物，无论是涂鸦还是简称，只要自己看得懂就行。然后上图面板扣过去后，我们就可以根据自己纪录的来给出怪物的正确位置了。



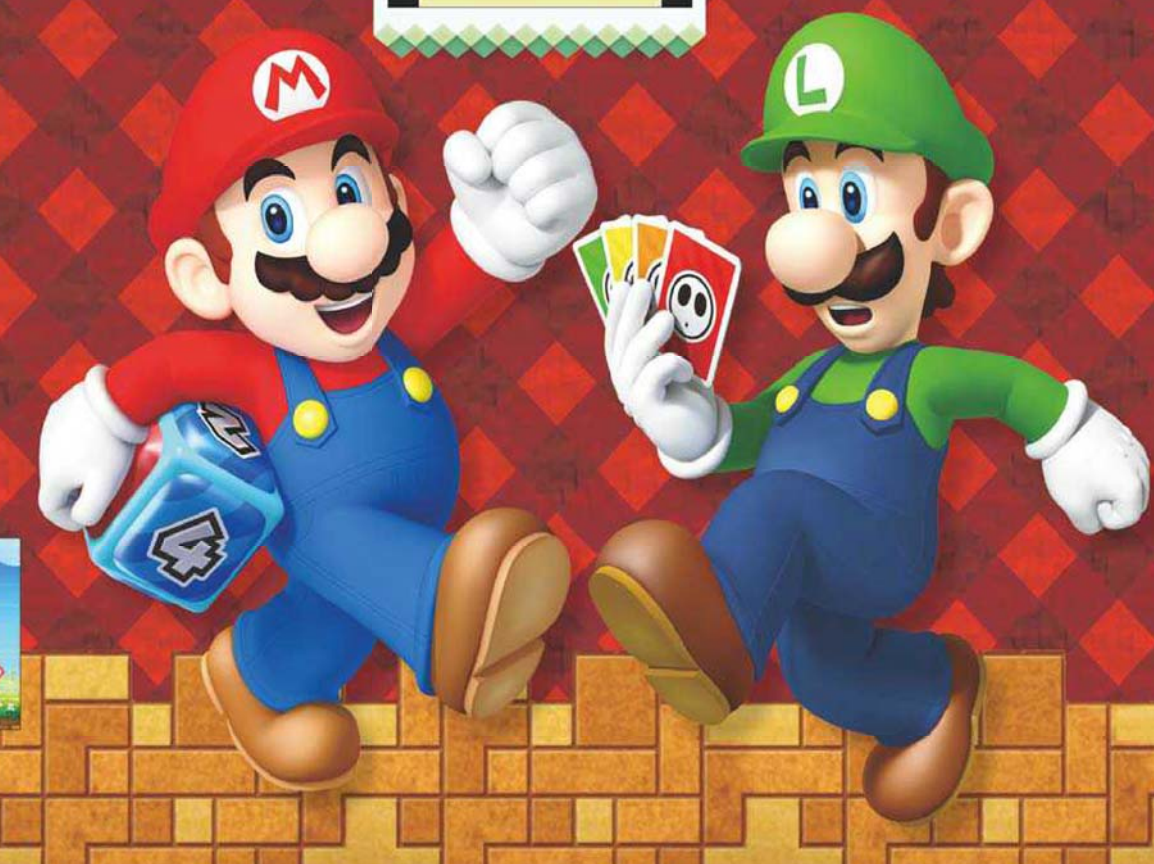
计数纪录
（メモして数えて）

云朵中会飞入和飞出乌龟以及酷栗宝，而这个游戏就是在最后要玩家通过飞入和飞出的来计算两种怪物在云中的数量。和上一个迷你游戏一样，该游戏也要用下屏的记事本速记，也是自己能看懂就行——比如乌龟用2、酷栗宝用三角，上一行记录飞入的、下一行记录飞出的。即便如此，到后来还是非常考验眼力。



学舌
（マネマネボイス）

多个玩家联机合作才能开启的迷你游戏，大家跟着给出声音去念出来即可，由于“《马里奥》系列”没什么特别复杂的发音，所以玩家也不用担心有语言障碍。当然，都不合格也会矬子里拔高选出个相对最好的来做第一名。



解谜游戏（パズル）

本作自由模式默认的是聚会游戏，而进入这里和特别游戏则需要点击上方栏或按LR键进入。这里面的游戏都是一些玩的时间比较长的游戏。

道具三消
（ならべて3アイテム）

以“《马里奥》系列”的各种道具作为方块图案的三消游戏，当三个相同图案从横、纵、斜三个方向相连便会消除，也有连锁消除的设定，而随着消减层数的增加，难度也会逐渐提升。

方块六连
（つなげて6パネル）

这里面出现的是各种人物相关图案的六角方块，操作为触摸操作，可以以横和斜的方向来拖动整列或整行的方块，当6个相同的相连便会消除，同样也有连锁消除的设定，而版面中出现的龟壳拖到版边，我方的角色就会踢开龟壳来直接消除沿路的方块。单人模式下，难度也会随着消除方块的积累而提升。

围星星
（かこんでスター）

通过转动白框，最终把星星完全围起来，很考验观察力，越往后难度越高。

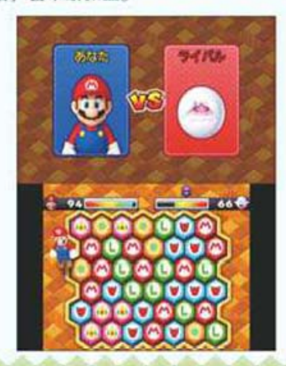
对战・道具三消
（对战ならべて3アイテム）

道具三消的多人对战版，可以和电脑角色，也可以和其他玩家，最多支持四人对战，连锁消除后会给对手们施加干扰的砖块。



对战・方块六连
（对战つなげて6パネル）

方块6连的对战版，同样可以和玩家也可以和电脑角色对战，为1对1的对战。双方都有体力的设定，方块消除后会对对方造成伤害，达成一定连锁消除则会给对方的版面中投入毒蘑菇，如果不用相邻的方块及时消除的话，会不断扣血。



特别游戏（エクストラ）

这一部分很特别，应用到的是3DS的麦克风和AR拍摄功能。

声音模仿秀
（マネマネボイスショ-）

根据给出的声音来进行打分，可以模仿游戏中角色的口吻来重复，很有趣，但不大适合公共场合玩。

桌面AR射击
（テ-ブルARシュ-ティング）

用3DS的摄像头扫描3DS购机时所附带的AR卡中的问号卡出现的游戏，背景就是自己的桌面，而我们要做的则是按A射击从卡片中不断冒出的酷栗宝，除了普通酷栗宝，还有3分的黄金酷栗宝。当把酷栗宝打光后，便要和BOSS巴坦墙对决了——和在道具城堡乐园中一样，背后十字胶布贴着的裂纹是其要害所在。



大家的AR塔
（みんなでARタワ-）

用3DS取景，用滑杆操作，和对手们一起攀爬不断长高又不断下沉的AR塔，避免被障碍卡住，必要时要拿着3DS绕着AR卡换到其他角度去攀爬到更高的地方。最终幸存下来的角色为胜利者。



攀爬AR塔
（とことんARタワ-）

同样是攀爬AR塔，这次换成了玩家的自我挑战，即向着更高的目标攀爬，因此绕着AR卡改变视角、从而让角色绕过障碍继续上行，就更加有必要了。



收藏（コレクション）

这里显示的是玩家的收藏部分，下有三个选项。

商店（ショップ）

用游戏中赚到的点数，来这里购买开启的泡泡，分为语音和BGM两大类。

展廊（ギャラリ-）

自己已经购买和入手的各种泡泡和八音盒，分为语音和场景BGM两大类。大多数都随着流程解锁后在商店购入，少部分则要达成特定条件如三次挑战库巴塔、在迷你模式自由模式下玩全部迷你游戏、邂逅通信、邂逅通信迷你游戏10连胜、收集全部胶囊泡泡等也都可以通过时间积累来慢慢解锁。



▶大多数泡泡都有很多个声音或BGM。

迷你游戏记录（ミニゲームのきろく）

查看自己获得的迷你游戏记录。

体育·高尔夫

SPG

马里奥高尔夫 世界巡回赛

マリオゴルフ ワールドツアー

Nintendo	2014年5月1日	日版	1～4人
4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

文 kk7

本作又是一款充分展现任天堂角色魅力和优秀关卡设计的游戏，不仅保留高尔夫"绿色"、"贵族"的印象，同样采用了标准的高尔夫规则，并加入风向和地形等要素。靓丽的场景特点鲜明，登场角色数量大幅提升，并加入了海量的装备可以装扮自己的Mii角色。此外，游戏还改善了众多细节，让初次接触该系列的玩家也能快速上手。



系统简介



对战模式菜单

项目	说明
マリオゴルフ	高尔夫模式，包括单人模式、对战模式和大会模式。
プリンセスクラブ	公主俱乐部，相当于育成模式，玩家要让自己的Mii化身成为蘑菇王国的高尔夫冠军。
キノピオショップ	蘑菇商店，可以购买DLC和查看成绩。
设定	游戏的各种设定，包括选用的Mii形象、国籍、邂逅通信的开启、无意识配信的开启、音乐的开启和显示的距离单位的变更。最后一项为删除对战履历。





基本操作和主界面





❶球场标志：上屏左上角显示当前球场的主题图案，每个球场都有其个性的标志。

❷击球进度：球场标记下面显示当前赛场的进度。HOLE表示当前是第几个球洞，而PAR则表示当前球洞的标准杆是几杆。

❸球洞距离：击球轨迹上方会显示球洞和当前击球点的距离情况。其中红旗表示球洞，旁边的白字表示击球点距离球洞多远，红字则表示预定的落点距离球洞的距离。

❹风向：上屏右上显示了具体风向的方向和强度，当击球是高飞球时在空中要受到风向的影响，具体偏移情况则要靠玩家的经验来计算了。

❺成绩：上方加减和数字表示曾经的最好成绩。下面的打目则表示在此球洞进程中，当前击打的是第几杆。

❻落点：击球时落点情况也十分重要，切换镜头可拉近镜头查看详细的落点情况。黄色箭头表示的是预定的落点，曲线表示预定的飞行轨迹，实际击打后将会受到风的影响。地面上网格表示落点区域的地形，红色表示地形比击球处低，蓝色则比击球处高，球落地滚动时也会受到一定影响。当高尔夫球打上果岭后，会改成推杆，此时就不会有高飞球的轨迹显示了。地面上的网格会用速度箭头表示地形对球滚动的影响。



❼道具：道具只会在星星币挑战和特殊比赛中出现。正式的高尔夫比赛中无法使用（比如育成模式的大部分比赛）。击球碰到球场内的道具砖块后便会获得道具，之后切换击打方式就可以使用道具了。

❽力度槽：击球时系统会模拟最佳落点，下屏蓝箭头表示打到这个点所需的相应力度。一般每个球洞的前几杆都是最大力度，而击打入果岭时则可以根据自身情况按L/R键调整最佳力度争取将球击打得靠近球洞。按A键后开始击打，这里的力度槽会开始涨。再次按A键后就会按照指针所停留的力度开始击打。

❾击打方式：按下Y键可以切换击打方式。游戏默认包括普通（ノーマル）和强力（パワー）两种击球方式。强力击球方式有次数限制，

不过一口气可以将球击打出远超通常的距离。获得道具后还可以使用道具（アイテム）击打。

⑩球杆：击球时按十字键的↑/↓可更换球杆。不同球杆的击球力度是不同的，切换球杆后击球范围的变化会在落点处显示出来。系统一般会根据球洞的距离来替玩家来选择最适合的球杆。

⑪操作模式：这里提供了简单（かんたん）和手动（マニュアル）两种操作方式。在简单模式中，游戏会根据击球点和球洞的距离，自行选择最适合的球杆和力度，方便玩家击球。落点也设定到了最佳，但没有考虑风的影响。手动模式中则除了可以自行设定球杆和力度外，还能够在下屏调整球的旋转情况。对于普通玩家来说，简单模式已经很够用了。

⑫镜头：在击球时可以按 X 键切换镜头，从俯视、落点等多个角度查看场地的具体情况。尤其是落点处的视角，能够帮助玩家更好地选择球杆（↑/↓键）和力度（L/R 键）。滑杆可以拉动镜头位置，按 X + Y 键可以重置镜头到初始的样子。值得一提的是每次击打时系统默认给予的球杆和击球方向都基本是最佳的。所以观察风向和地面差的影响后，将视角切到俯视，然后微调击球角度就可轻松打出很不错的成绩。

⑬击球点：自动模式里按下 A 键后，这里便会随着力度槽而出现框，再次按下 A 键击打就可。手动模式中则会在第一次按 A 键后还要按下组合键确定球旋转方向，以减少风向对球的影响。

⑭暂停菜单：按下 START 键调出暂停菜单。

项目	说明
リーダーズボード	排名表，查看当前赛场的排名情况。
スコアカード	成绩表，查看玩家当前赛场的各个球洞的杆数。
ルール	规则，查看当前比赛的规则情况。游戏中有许多特殊比赛，规则也会不一样。
ジャイロセンサー	陀螺仪模式。开启后倾斜 3DS 本体会改变击球时的视角，令高尔夫的感觉更贴近现实。
ギブアップ	放弃，立刻终止当前比赛。
しゅうりょう	结束。选择后可以退出比赛，或让比赛从头开始。



角色介绍

任天堂的诸多明星们将在游戏中登场。除了部分特殊情况，所有角色都能在单人模式中选用。每个角色都存在一个明星版，在挑战模式中击败相应的角色后就可以选用了。相对普通版的角色，明星版角色在击球距离上有了很大的提升，不过控球和推球距离相对就有所减少了。下面是所有角色的能力一览。

原名	译名	球种	击球距离（普通）	击球距离（明星）	获得方法
マリオ	马里奥	直球	215	280	初始可选
ルイージ	路易	右曲球	206	240	初始可选
ピーチ	碧奇公主	直球	200	233	初始可选
ヨッシー	耀西	直球	208	250	初始可选
デイジー	黛西公主	左曲球	213	270	初始可选
ドンキーコング	大金刚	左曲球	217	283	初始可选
クッパ	库巴	右曲球	220	290	初始可选
ワリオ	瓦里奥	右曲球	209	258	初始可选
ワルイージ	瓦路易	左曲球	208	246	初始可选
テレサ	鬼魂	左曲球	209	255	初始可选
クッパJr.	小库巴	直球	210	260	初始可选
ディディーコング	迪迪刚	左曲球	211	264	初始可选
キノピオ	小蘑菇	左曲球	203	273	获得 40 枚星星币
カメック	巫师	右曲球	214	277	获得 45 枚星星币
パタパタ	飞行龟	直球	207	243	获得 50 枚星星币
キャサリン	凯瑟琳	右曲球	212	267	获得 55 枚星星币
トッテン	盗贼	/	/	/	购买收费 DLC 蘑菇包
キノピコ	蘑菇子	直球	198	230	购买收费 DLC 鲜花包
ロゼッタ	萝捷塔	/	/	/	购买收费 DLC 星星包
ゴールドマリオ	黄金马里奥	直球	215	280	购买所有收费 DLC



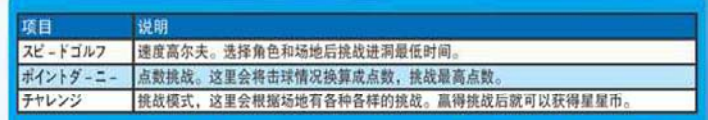
马里奥高尔夫模式

マリオゴルフ



单人模式菜单

项目	说明
ストローク	杆数挑战。选择角色和场地后进行最低杆数的挑战。
マッチプレイ	比赛模式。选择多名角色在指定的场地内进行比试，也就是一场比赛两个人玩。



项目	说明
スピードゴルフ	速度高尔夫。选择角色和场地后挑战进洞最低时间。
ポイントダーニー	点数挑战。这里会将击球情况换算成点数，挑战最高点数。
チャレンジ	挑战模式，这里会根据场地有各种各样的挑战。赢得挑战后就可以获得星星币。

由玩家选择球场来自由击球，挑战最好成绩。除了正规的比赛外，每个场地还设有星星币挑战，选择后便可进行相关挑战，成功后获得星星币。游戏中大部分新角色和新球场的出现都和星星币的取得数量有关。这里就要求玩家努力提升自己的球技，通过一个个星星币挑战，开启新的挑战。在星星币之上还有月亮币的挑战，提升了技术的玩家可以进一步发挥球技。

对战模式菜单



项目	说明
ちかくの人と	和附近的玩家联机对战。
とおくのフレンドと	利用 Wi-Fi 和好友联机对战。
コミュニティで	进入社区进行对战。



大会模式简介

大会模式（大会に参加する）有公开赛和私人赛。公开赛内都是特定规则下的限定竞赛，比如限定路易挑战赛场、在一次比赛内收集更多的金币等等。其中有些比赛要购买了追加 DLC 才能够进行。私人比赛则是网上玩家自定义规则的比赛，种类繁多，比赛内容也各异，只要参与都会有奖杯。



蘑菇商店模式介绍







菜单

项目	说明
コンテンツを买いたい	购买 DLC。
レコードを见たい	查看玩家在单人、对战和大会中的各项成绩。最后的选项是查看一杆进洞、信天翁球（低于标准杆 3 杆）和老鹰球（低于标准杆 2 杆）的击打次数。
チュートリアルを见たい	查看教程。熟悉游戏的基本操作和击球的基本规则。
ゴルフについて知りたい	汇集了诸多高尔夫术语的讲解。
チャレンジ	挑战模式，这里会根据场地有各种各样的挑战。赢得挑战后就可以获得星星币。

蘑菇商店的主要作用是购买追加 DLC。游戏一共有三个追加 DLC：蘑菇包、鲜花包和星星包。每个包内包含两个场地和 1 名角色。每个包为 648 日元，三个一起买的话可以优惠到 1620 日元。不买也并不影响正常游戏，只是无法进入 DLC 相关的赛场而已。购买前可以下载体验包，然后在单人模式大会的第一项内可以下载体验公开赛，权衡这些 DLC 场景是否值得购买。





公主俱乐部模式

プリンセスクラブ



主菜单

项目	说明
コスチュームをかえる	更换角色服装，在上屏可查看能力变化和造型变化。更换完毕后点下屏的确定才会记录本次服装的更换。
メッセージをかえる	信息更换，设定预留信息。邂逅通信或网上比赛时可展示给其他玩家看。
トップメニューにもどる	返回主菜单。想离开此模式时选择这个选项就可。



俱乐部设施介绍



❶前台咨询处。每次进入游戏时门口的绿色和红色小蘑菇人都会给玩家当前应该前往的地点提示。

❷接待层（エントリ－フロア），大厅中间下来的该地下楼层是网上大赛的主要举办地，也是后期游戏的主要地点。

❸左下和右下两边是更衣室，在这里调查衣柜可更换角色的服装。按下START在主菜单里也能直接更换。

❹商店，在每次比赛后都会随机开启一件装备。开启后不会获得此装备，需要来这里花费金币购买。每种装备只需要购买一次就能永久使用。然后在主菜单选第一项就可以更换衣服，查看具体的能力变动。除了随机获得的装备外，还有大赛限定的奖励装备和完成挑战后获得的套装。相同部位的装备对能力的影响基本差不多，玩家可以根据外形喜好来选择要穿的装备。

❺奖杯室。这里会陈列玩家在游戏中获得的各种奖杯。在线大会只要去参加了就能获得奖杯，调查奖杯会显示具体的名次。

❻贵宾室。玩家所熟悉的各个马里奥王国的明星们都在这里休息。初期剧情中每完成一个阶段会回来一次。

❼主赛场。通过这里就可来到室外，这里有各种赛场。



剧情流程简介

进入俱乐部后，映入玩家眼帘的首先是画着碧奇公主的彩色玻璃和鲜花堆积而成的马里奥两兄弟。在门口迎接玩家的是黄色小蘑菇人，他告诉主角，公主俱乐部是以蘑菇王国中的美丽地形而著称的名门俱乐部，今天玩家也正式成为这里的一员了。旁边的红色蘑菇人是玩家的向导，负责教导玩家高尔夫的知识。

接着红色蘑菇人就为主角讲解高尔夫的有趣之处，可以在比赛中获得自然风景和游戏比赛的双重享受。俱乐部内有森林、海边和山脉三个赛场，在赛场的比赛中获得胜利就能够获得奖杯，这也是玩家在这个俱乐部的主要目标之一。每个赛场都会有不少知名角色登场，想要参加这些比赛，得先去获得差点（ハンデキャップ），获得正确衡量自己实力的杆数。在各个新手任务里可以获得，作为一个新手，去新手课程里磨炼一番也是必要的。



之后可在大厅内随便逛逛，熟悉一下各项设施，也可以去贵宾室跟碧奇公主和马里奥打个招呼。想要开始高尔夫练习的话，向上来到室外，中间的小蘑菇人是咨询处，在初期剧情中会提示玩家的下一步行动。它的右边就是三个主赛场，继续向右则可进入练习场。和入口处的红蘑菇人对话可进行三个项目的教学：地形高低差、风向击球和倾斜击球。然后右边还有三项击球的练习。（注：如果是熟练玩家的话可跳过这些直接进入球场。）



地形高低差

想要成功将球打到理想的位置，要考虑的要素主要有地形高低差和风向。第一个教学是让玩家感受高低差对击球的影响。第一次击球是没有高低差的140米距离地点，下屏按照140米的力度击球后会顺利飞到黄色箭头所在的位置。第二个则是距离140米的高地，下屏力度按到140米时球只能飞到之前2/3的距离，停留在距离黄色箭头所在的圈外的位置。此时要切换所用的球杆，在下屏左下将原本的7W切换到5W。型号的数字越小越容易将球击远，这样球飞到高处时也能正确的停留在140米的位置处了，一般高10米左右就要调整一个型号。最后一个是距离140米的低地，用7W的力度的话会飞过远，于是将球杆型号换大，换成9W后用相同的力度就能正确飞到黄色箭头处了。



风向

第二个教学是感受风向对击球的影响，首先在无风情况下用140米的力度可以正确击球。接着是左方5M风速的风，在屏幕右上可以看到风向和速度。几次同样力度的击球，落点分别会按照风向而进行偏移。理解了风向对击球的影响后本次教学结束。





倾斜度

若当前击球地面相对落点的地面有倾斜角度，打出去的球也会发生相应的倾斜。上屏左下的球标志会体现球的倾斜情况，在倾斜的地面上打出去的球，其倾斜率会根据角色而有所差别（球路和地面倾斜方向一样的话影响较小）。然后是演示落点在倾斜地面时的击球情况，根据落点处地面的倾斜率球的落点也会进行偏移。落点处地形比击球点低的话会显示红色网格，蓝色网格则表示落点比击球点高。



击球练习

了解完击球和基础知识后可以来到粉红横幅的场地进行击球练习（ショットプラクティス）的课程了。玩家要做的就是将球击入圈内，打入青色圈内算完成，而进一步到达黄和红色的圈内则会得到高分，达到200点练习即算成功。这里的击球没有风向等外因的影响，基本上成功按到下屏的指定力度后就可以得到高分了。之后的练习内会加入风向和地面等要素让玩家来挑战。





上果岭球练习

蓝色横幅的场地进行的是上果岭击球练习（アプロ－チプラクティス），即要求将球打入洞口所在的果岭圈的击球。果岭一般会有地形的变化，所以需要练习应对。初级练习依旧没有什么干扰，注意将力度控制得比电脑给出的力度低一点，这样便不会滚过头出圈。之后的练习便会加入地形等要素的影响。



推杆练习

最后是绿色横幅场地的推杆练习（パッティングプラクティス）。当把球打入果岭后，就要用推杆来将球打入洞内。初级时练习比较简单，地面平整，只要力度按对可轻松进洞，获得高分。在之后的练习中果岭的地面会有倾斜变化，球在地面上滚动时不是单纯走直线了。

森林场地

在多个练习项目内对游戏的操作有了了解后就可以正式挑战赛场了。首先来到森林场地（フォレストコ－ス），和绿蘑菇人对话后有三个选项，分别是练习、差点挑战、正式赛挑战。现阶段只能进行练习赛。胜利后就可以挑战第二项的差点选手权（ハンデキャップ选手权）。这两个比赛没有什么难度，基本上只要顺利将比赛打完就算通过了，最多差点评价会难看一点。然后便可以正式挑战第三项选手赛了。

这次可以算是第一次正式的高尔夫打击赛了。在选手赛中会根据所有选手的成绩进行排名，玩家只有获得第一名后才能赢得奖杯，并获得参加下一个比赛的权利。值得一提的是NPC的成绩每次比赛中也



是不同的，比如第一名马里奥的成绩最多到过 -13 杆，也有过 -6 杆。本场作为第一个场地，地面十分平整，基本上击球只需要考虑风向因素就可以了。胜利后出来大家会对主角道贺，同时碧奇公主也会将第一个奖杯颁发给玩家。





海边场地

接下来便是挑战第二个海边场地了。和森林场地不同的是这里的沙滩比较多，击球时千万要避开地面上的沙坑，不然会对下一次击球造成很大的影响。此外大部门场地的周围都是水面，力度过猛的话将球打入水会有杆数的惩罚。胜利后可获得第二个奖杯。



山脉场地

新手剧情的最后一个场地，要打到 -5 杆以上的成绩才能够获得优胜。此场景也有不少沙地，不过更多的是仙人掌和岩石等很高的障碍物。击球时要观察轨迹，在空中遇到障碍物的话基本上标准杆都打不到了。途中有几个球洞的场地内，平台与平台间是空的，球掉下去的话也会得到惩罚，总之相比前面两个场地难上了不少。胜利后会回到贵宾室，大家对获得了三个场地大满贯的玩家十分赞赏。获得最后一个奖杯后初期的剧情而已就完结了。



其他场地

通关后室外左边的碧奇公主花园场地会闪光，可以进行金币收集的挑战。完成后可得到套装的奖励。此外这里还会根据玩家开启的关卡而出现更多的水管，可以直接进行练习赛。除了左边的六个场地外，在练习场地的最右边可挑战空中场地。这里的规则和普通的不一样，采用一球上果岭一球进洞的规则，如果没有在两球内完成，挑战便宣告失败。

魔法巫师

在碧奇公主花园所在的场景的最左边，长椅下面会有闪光点。调查后巫师会出现，他可以满足玩家一个愿望，不过得花费金钱，分别如下。



愿望	效果
大量コイン获得	交 10G 获得 1000G。
クラブのもち手	改变击球的手，要花费 10000G。
もち球の变更	变更球路，要花费 10000G。
打ち直し权	根据挑战的场地不同而增加重新打击的次数，要花费 10000G。



在线大会

通关后门口的红色蘑菇人会建议玩家去网上大赛进行挑战。从中间下到楼下就是网上大赛的参赛点。左边的红色告示牌是日本联赛（ジャパント－ナメント）的参加处，右边的蓝色告示牌则是世界巡回赛（ワ－ルドツア－）的参加处。由于这两场比赛都是网上的竞赛，所以第一次链接时要下载数据。联赛的举办是按照现实时间来划分的，选择画面按 X 键可以看到具体的举办时间和优胜奖励。优胜奖励是海量的金币，而限定的道具则是参与网上联赛就可获得。鼓励玩家们参与，只要联网打完一场比赛就能够获得道具奖励了。除了挑战模式外，这里就是展示玩家实力的最好地方了。



挑战模式讲解

单人模式内的挑战内可以获得星星金币和月亮金币。和正规的高尔夫比赛不同，这里大多数比赛都要利用到道具和场地的机关，十分有趣。由于星星关系到游戏诸多隐藏要素的开启，相信每个玩家都会在此处泡上不少时间。初期只有森林场景和碧奇公主的花园这两个场地的挑战可以选择。其他关卡在开放后才能够选择关卡下的各种挑战。公主俱乐部剧情中两个关卡也需要优胜后才能够选择。



挑战规则介绍

项目	说明
スタ－ゲット	取得星星币。在当前球洞的限定杆数内取得星星币并将球击打入球洞内。
リングゲット	在当前球洞的限定杆数内，穿过所有的圆环后将球击打入球洞内。
100 枚コイン	通过击球来收集指定数量的金币。这个一般会有几个球洞场地构成，每个球洞可以击打的次数是定死的。
スコアチャレンジ	成绩挑战。完成给定的所有关卡并成绩在指定杆数以上。这个挑战说明里一般会写明是几杆。-5 就是总成绩低于标准杆 5 杆以上才算挑战成功。
キャラマッチ	和指定的角色进行比赛，胜利就可。获得星星币的同时还能够获得角色的明星版使用权。
タイムアタック	时间挑战。在限定时间内完成给定的所有关卡。
ポイントチャレンジ	点数挑战。首先每个球洞击球前都会转一次老虎机，只能够使用转到的球杆。是个随机性比较大的挑战关卡。另外场景中有不少道具，合理利用球杆和道具是获得的关键。
1 オン 1 パットゲ－ム	所有关卡都用一球上果岭、一球进洞的形式来完成。



星星币开启要素一览

枚数	奖励
7 枚	追加新场地：ヨッシ－レイク
14 枚	追加新场地：ハナチャンパ－ク
21 枚	追加新场地：ブクブクラグ－ン
28 枚	追加新场地：DK ジャングル
35 枚	追加新场地：クッパキャッスル
40 枚	追加新角色：キノピオ
45 枚	追加新角色：カメック
50 枚	追加新角色：パタパタ
55 枚	追加新角色：キャサリン
90 枚	月亮币挑战出现



道具能力介绍

挑战模式大部分关卡都需要利用到道具才能成功达到挑战目标。所以在击球时不但要判断好球的飞行轨迹，是否能够获得对挑战十分有帮助的道具也是十分重要的。按下 Y 键切换到道具击球后，点击道具栏内的道具后就可让下次击球带有道具效果了。下面将道具的功能列举一下。

道具	效果
蘑菇	球落地时会加速滚动
火焰花	可以穿过树木障碍
冰之花	打到水面上时会形成冰面将球弹起继续前进。
炮弹	打出高飞球时无视风向高速飞行
音符砖块	击打到空中后会出现砖块让球进行“二段跳”
炸弹	击球会被炸上高空，然后垂直落下。
龙卷风	球飞出后会形成龙卷吸收飞行轨迹附近的金币
回旋镖	击出的球会变成弧度十分大的曲线球。

动作	耀西新岛			
ACT	Yoshi’s New Island			
	Nintendo	2014年3月14日	美版	1~2人
	39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 初心者

作为一款续作，《耀西新岛》针对3DS的机能引入了各种倾斜感应的操作，在基本的玩法上没有太大的创新，但也保持了较高的难度。游戏中有6大关卡，每个关卡都有着特色鲜明的机关陷阱，加上巧妙地隐藏起来的收集要素，需要玩家多次尝试和挑战才能完成。因此本攻略将介绍游戏的基本玩法以及攻关心得，并着重列出关键的收集位置，以助各位完成收集之旅。



基本操作



游戏提供了多种操作方式，按键布局有2种，扔蛋的瞄准方式有3种。点击下屏的暂停，进入选项即可更改。默认的扔蛋方式需要等待较长时间，建议选择另外两种之中比较顺手的来玩。

类型A	类型B	作用
A	B	跳跃，长按可浮空（浮空结束前再按一次可二段浮空）
B	Y	吐舌头、吐出嘴里的东西
X/R	A/R	扔蛋（按↓键或吐舌头的键可取消扔蛋动作）
Y/L	X/L	锁定准心位置，再按一次可解除锁定
滑杆/十字键		移动（长按可奔跑）、进入水管
滑杆/十字键↓		下蹲，跳跃后向下冲击；含着怪物时生蛋；长按观察下方
滑杆/十字键↑		进入传送门；瞄准正上方吐舌头或扔蛋；长按观察上方
滑杆/十字键↑+B/Y		向上吐出嘴里的东西
START/SELECT		暂停

耀西的能力



跟一般的平台动作游戏类似，耀西的跳跃有小跳和高跳，根据按键时长决定。跳跃后可以直接将普通敌人踩死，但对部分敌人无效。长按跳跃后可以短暂浮空，浮空时还会稍微往上飞一小段距离，在浮空的最后再按跳跃键，还能接上短时间的二段浮空。浮空的时长和位置比较难掌握，容易造成失手，因此普通跳跃可以通过的地方，最好还是不要太依赖于浮空动作。

耀西还可以吐出舌头，将某些小型怪物或物体吸过来，然后直接吐出去攻击敌人。或者将嘴里的东西变成蛋，带在身后（最多6个），等到有需要的时候扔蛋攻击敌人。

扔出去的蛋会在墙壁上反弹，除了作为一种攻击手段，也可以打中硬币、浮云和鲜花等物件。扔蛋的时候会有准心，锁定准心后耀西可以继续移动和跳跃，甚至在吃到翅膀后可以一边浮空一边瞄准。如果取消扔蛋的动作，那么当前这颗蛋就会被放到队列最后的位置。

扔蛋方式	操作特点
Hasty	按住扔蛋键时持续出现准心，准心会快速移动，松开后扔出去。可以锁定准心位置。
Patient	按一下扔蛋键，准心开始移动，再按一次就会扔出去。可以锁定准心位置。
Gyro	按一下扔蛋键出现准心，只能左右倾斜3DS调节角度，再按一次就会扔出去。无法锁定准心位置。

除了将敌人变成蛋之外，还有一些场景物件会产生蛋，只要触碰就会拿到，不需要吐舌头。

蛋每次打中障碍物的时候都会变色，依次为绿色、黄色、红色，最后失去弹性，而蛋的颜色决定了击中敌人时掉落的奖励。

绿色：1个金币
黄色：3个金币
红色：2颗星星
紫色：1个红币（特定关卡才有）

最后值得一提的是，耀西能够吐出舌头，将跌落的金币、星星及马里奥宝宝直接回收，避免不必要的移动。

巨蛋和铁蛋



遇到体型巨大的敌人时吐舌头，并连续按键即可将其吞掉，从而生出巨蛋或铁蛋。

巨蛋扔出去能把场景砸烂，不过获得巨蛋之后身上的普通蛋都会消失。当巨蛋四处破坏物件的时候，会积蓄巨蛋的计量槽，蓄满后增加1条命。

吞下金属敌人可以生出铁蛋，铁蛋只能水平扔出，然后会在地面滚动，并破坏物件和墙壁等。注意带着铁蛋时耀西只能进行短距离的普通跳跃，无法浮空。另外，耀西也只有在携带铁蛋的时候才能潜水。



关卡说明



耀西一旦碰到敌人或者被打中，马里奥宝宝就会飘起来，要在限时（星星力量）内触碰回收，否则倒计时结束就会减少一条命。成功回收的话倒计时不会立即重置，而是缓慢恢复，所以连续失手的话

倒计时剩下的时间就会越来越短。

关卡中间有白色的记录点光环，会增加回收的倒计时间10秒，记得要穿过去，否则失手的时候就要从关卡的开头重打了。

关卡中会有星星、红币、鲜花的收集要素，可以逐一完成。星星可以增加星星力量，也就是回收马里奥宝宝的时限，每颗星星代表1秒时间，失手重来的话时间重置为10秒。每收集100枚硬币（包括金币和红币）会增加1条命，而每拿到一个鲜花，部分关卡结算时就能获得一颗金蛋，用来开启隐藏小游戏关卡。另外，关卡结算时剩余的耀西蛋会直接继承到下一个关卡，一开始就可以用。至于流程中出现的小游戏，只要在限时内不到达终点，就可以重复挑战。所以如果第一次没有收集完，可以故意拖延时间，自动回到地图再进来，直至把里面的鲜花和金币都拿到。



收集心得

每个世界有30颗金蛋，获得10颗后奖励1up，即1条命。红币隐藏在金币之中，当拿到金币的时候才会知道是红币，只要把见到的和隐藏的金币都拿到即可。鲜花和星星大都可以通过打中浮云获得，部分鲜花藏得比较深，对照攻略中的提示可以找到。

最麻烦的是星星，因为它们出现之后会到处乱跳，而且很快就会消失，所以建议尽可能把路上的敌人都消灭，排除干扰，并谨慎破坏场景物件，以免被掉下来的星星砸掉。还有一个补充星星的办法，就是让耀西蛋击中敌人时处于红色的状态（可用黄色蛋反弹一次），这样就能掉出2颗星星，同样计入收集数。星星与马里奥宝宝丢失的限制时间挂钩，也就是说只要在集满星星的情况下无伤通关即可完成星星的收集。

另外，如果失手重来，那么记录点后的收集要素也会重置，需要重新再拿一遍。



场景物件

浮云：用蛋或者敌人击中后会有各种物件出现。隐藏的浮云是半透明的，当耀西到达特定的位置就会显现。

产蛋方块：击中后会打出蛋，带着6颗蛋的时候会打不出蛋来。

开关：跳到开关上会触发各种平台机关。开关往往都有时间限制，并且是一次性的。

水管：从部分水管可以进入隐藏的区域。

箭头云：用蛋击中后，蛋会向着箭头的方向飞去。



变身小游戏

进入彩色的传送门，可以玩到一些小游戏。耀西会变成特殊的形态，这些小游戏需要倾斜3DS来玩，并配合跳跃键来前进，按START键可以看到相应的操作方法。

小游戏都会有时间限制，碰到敌人会被拦住，吃到中途的时钟就能延长游戏时间。小游戏中会有金币和鲜花等收集要素，不过只要在到达终点之前耗尽时间，就可以再次进入小游戏，把错过了的金币和鲜花收集完全。



特殊道具

翅膀：当在同一关卡中失手多次后，会从记录点的第一个水管中出现翅膀，触碰后可以连续浮空。

金翅膀：出现翅膀之后继续失手死掉，会从记录点的第一个水管中出现金色的翅膀，触碰后耀西可以连续浮空，并进入无敌状态（碰到陷阱还是会死）。注意被敌人碰到之后会弹开，并有可能因此掉到陷阱里。

西瓜：吞下之后可以吐出种子攻击，甚至还有火炎和冰冻攻击。

耀西星星：吃到之后变成超级耀西，按住十字键可以高速移动。红色的超级耀西形态下可以用十字键↑↓调节位置。



流程攻略

每一个世界中都有一个隐藏S关卡，需要收集完所有星星、红币和鲜花才会出现。这里会重点标出所有鲜花的位置，以及一些比较难发现的隐藏位置以供参考。

World 1-1

跳跃并用头顶空中的笑脸方块，可以看到游戏操作的基本说明。遇到巨型怪物的时候吐舌头，然后连按任意按键就可以将其变成巨蛋。

1.开始的位置。

2.有3根水管和鲜花的位置，进入最左边的水管。

3.3根水管之间。

4.进入喹人花上方的长水管，击中右边的浮云。





5.巨蛋位置的右边。在巨蛋这里向左上方扔蛋。



World 1-2

滚石可以直接推动，也可以踩在上面，在边缘行走，反方向慢慢挪动。在巨蛋的位置，向正上方扔出去即可。碎石可以用头顶破，可以跳跃向下撞破，也可以直接攻击打破。



1.推第一块滚石时跳上滚石发现隐藏空间，干掉里面的敌人。

2.矿车小游戏的最后。

3.记录点的滚石上方。

4.推滚石上坡后减速，在拐角向下的位置跳上滚石发现隐藏空间。



5.推滚石经过一排水管时，进入最右边的水管。

World 1-3

注意天上的炸弹，靠近的时候就会掉下来。而气球则可以直接打掉。

1.打中第二个浮云，在一列金币的位置的上方有隐藏浮云。

2.两个喹人花的位置，有连续的3个浮云。

3.进入水管前准备好蛋，在这里利用反弹打出隐藏的浮云。离开的时候记得按十字键↑才能进入水管。







4.蓝色蘑菇的下方，要用扔蛋反弹拿到。
5.3个气球吊着的箭头，打下来后高跳拿到。



World 1-4

1.第二个锤子后打中水桶，掉下跳台，跳上去拿到。
2.木锤右边的水桶下方。
3.热气球小游戏的最后。按跳跃键可以减速。
4.两只熔岩怪之间的浮云。
5.两个转动陷阱之间上方的隐藏浮云。



BOSS战 躲避上方的炸弹，击中BOSS上方的水桶即可，非常简单。

World 1-5

这里的针刺怪物可以扔蛋击中，令它们互相碰撞消灭掉，普通攻击只能把它们打到暂停。
1.进入水管后先不要上去，在地面走到最右边，出现鲜花。



2.上方平台有4个浮云，打右起第二个。
3.继续上去，击中在右上方的浮云后出现。
4.继续上去，进入右边的水管。
5.到达平台顶端的水管时先不要进去，跳到右上角发现隐藏浮云。注意头上飞过的红币。



World 1-6

在种下种子之后，后面会有多个浮云，注意准备几颗蛋。中途有根水管不断有红色怪物跳出，可以进去拿到紫色蛋。
1.跳上植物，进入左上方紫色门。



2.种子发芽后跳到顶端。
3.打中在两个旋转平台的右边的浮云后出现。至少要两颗蛋。



4.在云平台的位置有甜甜圈，站到上面过一段时间会下落。
5.头顶紫色方块，跳上去拿到。

World 1-7

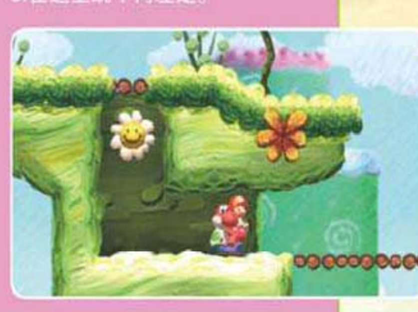
这里出现的木桩要用跳跃冲击来打下去。踩高跷的敌人要踩两次才会死。注意观察墙壁位置，会发现几个隐藏的区域。
1.进入这里右边的水管。



2.有两根木桩的位置，打下木桩后拿到。
3.冲刺小游戏中。
4.撞破地面，进入隐藏区域。

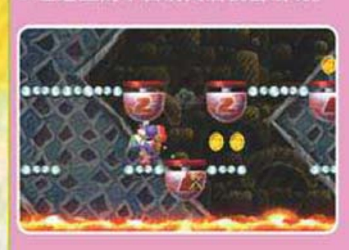


5.在这里跳下向左走。



World 1-8

这里会出现有数字的平台，表示可以着地的次数，超过了之后平台就会消失。其中一处上方有隐藏浮云，是钥匙的落地位置，注意不要太早踩上去。另一处则需要把平台都踩一遍，才会出现金币。
1.从隐藏浮云拿到钥匙之后回去开门。利用浮空减少落地的次数。
2.让这里的平台消失后就会出现。



3.利用反弹收集金币后出现。



4.跳上蓝色大方块，向左走。





▲击中橙色小方块，大方块就会开始移动。

5.第二组橙色大方块旁边有隐藏的浮云。



BOSS战 利用小豌豆变蛋砸几次即可，如果有藤蔓阻隔，要先把它打掉。

World 1-S

1.打中空中飞过的绿色怪物的浮云。



2.绿色的移动平台之间。
3.紫色的移动平台之间。

4.拿到这里的金币后出现隐藏浮云。



5.最后的移动平台之间。





World 2-1

跟《马里奥》游戏类似，乌龟踩一次会变成龟壳，然后撞到障碍物时会来回滚动，再踩一次的话就会停住。这里还会出现金属敌人，注意将其变成铁蛋之后耀西就无法浮空了，所以后面的墙壁需要分开几次扔铁蛋破坏掉。

1.利用龟壳向左反弹。



2.同样利用龟壳即可。

3.进入蓝色门之前，踩着乌龟跳上去，进入水管。

4.用铁蛋破坏墙壁。这里的机关要先扔几次铁蛋之后再通过，才能拿到最后的鲜花。



5.石头墙自动下落的场景，尽快走到右边尽头，拿到之后跳上水管。

World 2-2

这关有较多的隐藏墙壁和浮云。另外出现了会偷蛋的老鼠，它们会从天而降。

1.进入尽头的蓝色门，击中浮云就会出现跟玩家行动一致的假耀西，控制它跳进陷阱，拿到鲜花。

2.隐藏墙壁的后面。



3.隐藏墙壁的后面。



4.在第二个假耀西房间，跳到提示方块上面，顶着墙壁的时候还是可以控制假耀西移动的。注意在地面的时候小心不要进门，否则再进来的时候假耀西就不见了。

5.利用箭头跳到隐藏区域，同样要控制假耀西，小心不要提前进入下方的门。





World 2-3

这一关在跳跃的时候小心不要按↓键破坏了路面，而且站到倾斜的木头上的话，最后会掉下去。另外背景的火山喷发后，会在前景出现光柱提示陨石的下落。

1.利用龟壳反弹即可。

2.跷跷板左上方的浮云。跷跷板不会掉下去，可以放心移动。

3.有两根木桩的位置，打下右边的，进门拿到。木桩左上角有隐藏浮云。

4.中途可以玩到冲击钻的小游戏，倾斜机身控制方向，按跳跃键钻开石块，蓝色石块比较坚硬。钻到后段的时候要向中间靠拢，以便拿到最后这里的鲜花。

5.跷跷板区域。



World 2-4

幽灵在正对的时候会掩面并停下来挡路，背对它们然后利用蛋的反弹才能消灭。而被紫色的鬼魂附体后左右方向控制会相反，非常麻烦。

1.隐藏浮云。



2.隐藏浮云

3.打倒途中扛着门的敌人，进门后在蓝色方块的左上角拿到。



4.在箭头圆块的位置，踩上箭头就会向着箭头的方向移动，浮空的时候箭头会再次旋转，撞到东西的时候会变成反方向。往左上移动，打到浮云后拿到鲜花。

5.有两个箭头圆块的位置，注意中途左边的门，进入后在左边拿到。

BOSS战 需要利用跳跃向下冲击，撞击高位的木桩，使BOSS撞到天花板，连续数次即可胜利。

World 2-5

1.一开始的产蛋方块上方。

2.破坏地面后就能发现。

3.有甜甜圈和旋转锤子的位置，等待甜甜圈掉落，下去向左走。

4.发现钥匙后向左走到尽头，发现隐藏浮云。

5.一连串垂直金币的最后一段的中间。

World 2-6

看到有箭头和红花的地方，含着怪物按↑键和吐舌头键，可以把怪物丢进红花。



1.小斜坡的右边。

2.踩到飞鱼后浮空到达右上角的平台上。

3.断崖边红色箭头的下方。

4.在第3朵鲜花前方，连续踩着飞鱼到达平台上。

5.看到之后注意会有飞鱼连续经过，小心躲避。

World 2-7

对付洞里的乌龟，多用正上方吐舌头的方式消灭掉。另外扔完巨蛋记得向左走，回收金币。

1.向右扔巨蛋即可。

2.站在平台上，下蹲通过石头即可拿到。

3.碎石块和粉色平台之间，小心跳跃。

4.直升机小游戏，最后区域的石块之间。

5.在一排甜甜圈和碎石块之间的浮云，小心下方乌龟的攻击，快速通过。

World 2-8

这关的木锤要用蛋砸上方的问号两次，然后就会暂时升起来。

1.在绿色平台前有隐藏浮云，进门后玩冲刺小游戏，注意最后一段是

毒液池，不要往回走。途中在箭头的位置跳跃，浮空向左拿到鲜花。



2.向正上方的直角扔蛋两次，反弹打中木锤的问号后拿到。

3.在第一个三文治的场景，要注意节约用蛋，这里至少需要两颗蛋，分别拿到鲜花和最右边的隐藏浮云。扔蛋反弹即可。

4.在红绿平台重叠的位置，冲击红色平台，绿色平台会继续移动使两者错开，跳下去即可拿到。



5.准备至少两颗蛋，升起木锤后迅速绕过去。

BOSS战 看准周围的小蝙蝠，最好是把小蝙蝠都吞掉之后再攻击。BOSS会发狂冲撞，注意跳跃躲避即可。

World 2-S

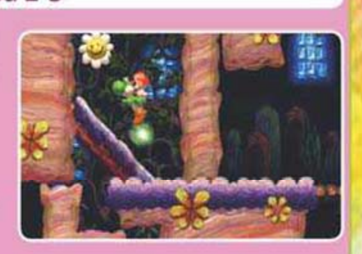
这关有很多碎石块，要谨慎使用蛋。建议用十字键操作，避免失误撞烂地板。

1.被碎石块包围着。

2.右方浮云。

3.一堆金币和碎石块的区域，被碎石块包围着。

4.扔蛋清除障碍物后拿到。



5.拿到钥匙后开门即可。

World 3-1

这关的地面会感觉很滑，移动的时候注意控制速度。铁蛋可以让耀西潜水，扔掉铁蛋之后自动上浮。

1.打掉水里的大怪，跳到树上就能看见。

2.跳进水里，用跳跃冲击稍微下潜，就可以继续向右游过去。进门拿到鲜花。

3.带着铁蛋下水，向左扔蛋反弹拿到鲜花。

4.在潜水艇小游戏中打破碎石块拿到。要注意提前转向和射击，由于都是直角的弯道，转动幅度很大，所以这个小游戏比起之前的要难不少。在最后一个弯道可以用后退进入，拿到金币。





5.打掉水里的大怪后就能拿到。

World 3-2

这里的猴子是不能变成蛋的，而且吐出去之后还不会死。

1.含着西瓜打掉碎石块即可。

2.进入蓝色门上方的粉色门，踩开关之后迅速到达最高处。

3.经过绿色平台后在两棵树之间找到隐藏的浮云，打掉后出现门，进去跳到右边的平台。

4.在上下移动的平台区域。可以用西瓜打中猴子，然后拿到。



5.在3只丢炸弹的猴子的位置，踩着猴子可以拿到。

World 3-3

这关要注意刺猬，等它变小之后才能攻击到。或者在变大的时候直接用红西瓜喷火解决。

1.开始之后跳到最高的树上可以发现。

2.跳到黄色的蘑菇上面发现隐藏的浮云，打掉后进门，利用箭头可以拿到。

3.拿到钥匙后打到左边的浮云。



4.在黄色蘑菇附近找到隐藏浮云，打掉后出现门，进去踩开关。

5.接近终点时跳到最高的树上看到。

World 3-4

1.在黄色旋转平台的位置，看到右上角有墙的时候，跳到墙的左边发现隐藏浮云。

2.跳到1的墙右边发现隐藏浮云，拿到钥匙。进入之前看到的上锁的门。

3.进入有铁蛋的区域，水下还有一颗。下水后先打鲜花那边的墙，上浮时拿到第二颗铁蛋。

4.看到鲜花之后沿着金币的路线反弹即可。

5.隐藏浮云。



BOSS战 需要打中气球，使炸弹击中BOSS数次。气球移动缓慢，如果位置一直不对的话，可以攻击BOSS本体，使其瞬移。当全屏上方出现炸弹的时候，会有一个位置没有炸弹，站到下面躲避。耀西蛋用完的话可以从两边补充。

World 3-5

拿盾牌的敌人要从背后或者下方才能击中。

1.拿到这里的金币即可发现。



2.平台下方，扔蛋反弹即可。

3.带着狗的时候，跳到其背上拿到。狗自己不会跳，但会在下方通道跟着移动。

4.斜向的移动平台左侧隐藏区域，进入水管消灭敌人。

5.继续往左上走到顶，进入隐藏区域的门，在冲刺小游戏中途浮空向左。

World 3-6

本关出现的螃蟹会打掉耀西的蛋，而且要攻击两次才能打死。把中途的木桩打下去后会出现隐藏要素。

1.第一只螃蟹上方的隐藏浮云。

2.红花后的两朵浮云，左边那个。

3.打下第二个木桩出现浮云，到达上方的一个隐藏空间中，把抬着树的怪物打死，跳到顶端。

4.冲击钻小游戏中段。

5.两只丢炸弹的猴子之间的浮云。

World 3-7

小心水中的大鱼，一旦被它吃掉就会死，可以扔蛋让它暂时潜水消失，不过也要注意剩余蛋的数目。

1.第一串金币上方的隐藏浮云。

2.有旋转铁锤的水下场景，在铁蛋怪物产生的位置的右上角。

3.有旋转铁锤的水下场景，带着铁蛋破坏掉最左边的墙壁浮上去。

4.出来之后躲避大鱼，在树上方的浮云。

5.用钥匙开门后，从旋转平台跳到树上。

World 3-8

1.一开始的斜坡中间，注意跳跃。
2.途中第二只螃蟹。
3.在丢炸弹的一排怪物右边有一只螃蟹，打死之后拿到。
4.途中跳到上方的隐藏空间，注意在水流中移动时向左跳，发现铁蛋方块后进入水下。
5.进入水管发现两只螃蟹，打死下面那只，走到右边尽头有隐藏浮云。

BOSS战 BOSS是一只大螃蟹，在它身上有泡沫的时候可以直接吐舌头拿到蛋，或者等它放出泡泡的时候也可以。然后直接攻击泡泡会变小，重复几次即可，难度不大。

World 3-S

这关要一路乘着三文治，鲜花的位置都很明显，这里就不赘述了。

World 4-1

踩着泡泡可以跳得更高，同时躲避敌人。在关卡的最后，移动平台的位置上方可以拿到钥匙，进入前方上锁的蓝色门，注意在门口不要掉下去，否则要重打关卡才能拿到铁蛋了。



1.有一堆彩色气球上升的区域中间的浮云。感觉吃力的话不妨利用翅膀通过。
2.气球区域有一扇封闭的粉色门，进入下方的门，踩着气球上升。注意躲避炮弹。
3.在波浪形移动的平台处，打破上方的泡泡后出现。顺便拿到钥匙。
4.进入关卡末尾上锁的蓝色门，向右扔巨蛋。
5.扔完巨蛋后过去收集金币的时候就会看到最后一朵花。

World 4-2

在这关里，当马里奥宝宝丢失的时候，偶尔会立刻有怪物飞过来把他带走，注意要尽快回收。而耀西跳跃后向下冲击的动作是可以把大虫子震晕的，要好好利用。

在垂直下落的金币区域如果不小心丢掉了马里奥宝宝，可以向上丢蛋回收。

在冲刺小游戏的区域，看到箭头的时候要及时跳到墙壁的对面，如果失手了可以往下走回到起点。

1.在石头挡住大虫子的位置，破坏掉中间的石头后出现。
2.在垂直下落的区域，留意箭头，花会出现在左边墙上。
3.在垂直下落的区域，先不要进入底部的水管，打到浮云后出现粉色门，进去玩冲刺小游戏，途中跳跃后拿到。
4.震晕中途的大虫子跳下去有隐藏浮云，然后跳到上方隐藏区域，在中途的浮云处找到。最好准备几颗蛋再上去。
5.从隐藏区域下来后，在两条大虫子之间找到。

World 4-3

这一关要充分利用有限的龟壳和蛋来连续消灭怪物。
1.用龟壳攻击一连串怪物可以节约用蛋，平台中间的空位有隐藏浮云。
2.消灭水管下方的食人花，然后进入上方的水管。
3.利用龟壳找到开关，让龟壳通过。
4.矿车小游戏的最后。
5.等旋转平台向下的时候跳过去拿到。



World 4-4

这关针刺陷阱很多，要小心跳跃。首先进入水管拿蛋，然后分别进入3道蓝色门。这里的切换机关可以直接用头来顶，机关会同时控制同种颜色的平台翻转。



1.针刺房间的陷阱下面，利用反弹拿到。
2.在鬼火房间拿到钥匙之后，向右上穿过一条小路时拿到。
3.进入有3道蓝色门房间的水管。
4.铁锤怪物后方，攻击其背后或利用反弹可拿到。
5.向右扔巨蛋即可。扔完之后向左走收集金币。

BOSS战 BOSS战之前准备一些蛋再进去，只要站到感叹号方块上面然后看准BOSS所在平台的颜色，打到相应的方块即可。

World 4-5

1.有两个紫色方块的地方，打右边的方块上去拿铁蛋。下来向左扔蛋，拿到水上方的鲜花。
2.有3个紫色方块的地方，先打左边和右边的，再跳上去中间小的，上去拿铁蛋下水，向右扔蛋，拿到水下的鲜花。
3.旋转铁锤的下方。
4.向左扔蛋反弹破坏水面的碎石块，进入后打掉浮云。
5.带着铁蛋上去，向右扔铁蛋之后下去拿到。

World 4-6

这关有许多地方都要抢在陨石下落前跳到阶梯上。
1.从一开始的阶梯上去，进入水管。
2.继续前进也有一段阶梯，上去找到。
3.拿到2之后继续前进，在上方找到。
4.进入下一个区域，准备被巨大的黑球追杀，途中可以拿到鲜花。
5.同4，在后段上方。

World 4-7

这关要利用到下落时踩炮弹的短暂反弹，来到达一些浮空无法直接进入的地方。而炮弹也是可以吞掉的。
1.一开始不要站到平台上面，进入向右的通道中，利用发射出来的炮弹跳到平台上。
2.直升机小游戏中途。
3.黄色平台的上方的浮云。
4.下一个区域的紫色平台上。
5.高速移动的红色平台上。注意途中看到两个重叠的话，要准备浮空。

World 4-8

这关的铁锤砸得很快，可以移动视角利用反弹来收集东西。
1.在铁锤的下方平台中间下去就会出现，扔蛋反弹即可。
2.铁锤之间，向上扔蛋可以反弹拿到。
3.进入下一个区域优先干掉天上的敌人，否则马里奥宝宝会被抓走。然后踩着云拿到上面的鲜花。
4.踩着箭头圆块拿到。
5.踩着箭头圆块，等铁锤下落后拿到。

BOSS战 BOSS是一条骨头鱼，首先要跳到它身上，用跳跃冲击踩黄色的按钮，等它下去发出一波熔岩之后就可以扔蛋攻击了。受到攻击之后它会跳出来几次，注意走位。

World 4-S

这一关全是尖刺陷阱，纯粹考验浮空和跳跃的控制能力。其中一处平台下的鲜花要在狗的背上下蹲才能拿到。

World 5-1

这一关是冰雪场景，地面很滑，要注意转向急停。企鹅是不会伤到耀西的，浮空撞到空中的企鹅时，可以按着↑键继续上升一小段。所以看到空中有企鹅的时候不要打死。

1.用一只企鹅打到天上的浮云。
2.有石头的地方，站到石头上面，踩着空中的企鹅浮空上去拿到。
3.吃到蓝色西瓜之后不要用完，走到场景右边看到鲜花，把怪物冻住，推进去拿到。
4.雪橇小游戏终点处，注意控制速度。之后的山洞里的冰锥是会伤到耀西的，要小心跳跃。
5.进入山洞上方的粉色门。

World 5-2

这里滚动的怪物是可以踩的，但是不能直接撞上去。

1.注意躲避冲过来的小老鼠，中途就能拿到。
2.经过上方的水管之后看到一只鸟，踩上去跳跃就能控制飞行的高度，拿到鲜花之后可以往左跳回到平台。
3.飞到顶层拿到。
4.进入下一区域，踩着下方的鸟跳到上方的鸟上，进入水管。上面飞的鸟很久才会经过一次。
5.接近终点的时候跳下去踩着鸟往回飞。

World 5-3

1.一开始留意下方空间的浮云，扔蛋打中后出现通道就能拿到。上去之后左上方也有浮云。
2.滚雪球途中有隐藏浮云。雪球滚到最后不要推下去，可以跳到上方进入水管拿到。
3.移动平台的位置打到浮云后出现。固定一个站位即可。
4.打中云上的乌龟，控制云飞到上方就能拿到。
5.在移动平台的位置，踩着企鹅向右跳可以拿到。



World 5-4

这里的机关是跳跃冲击之后沿着方块走，然后方块会消失。

1.一开始向右走到尽头可以发现隐藏浮云。如果上一关没有剩下蛋的话可以踩机关上去拿到。
2.上去之后向左，启动机关后不要跳，向左直走进入水管，把里面的怪物都消灭后出现。
3.打到中途扛着门的怪物，进入门后拿到。
4.铁锤上方有碎石块，打破后进入拿到。
5.最后一段路上直接拿到。



BOSS战 根据BOSS的站位要向不同的方向扔蛋，从BOSS的位置反方向观察箭头即可，例如BOSS在左边的时候，向右边扔，在上方的时候，向右上角扔。而BOSS攻击的时候，尽量不要站到中间的平台。

World 5-5

这关非常考验跳跃控制，如果平台下方是倒三角的，那么站上去之后平台就会掉落。另外还要注意吹泡泡的花，泡泡会把耀西推开。



1.一开始踩着鸟跳到空中可以拿到。
2.打到中途的浮云拿到。
3.在平台会掉落的场景，沿着一串金币就能在上方看到。
4.在一连串云的场景，第三处云的位置有隐藏浮云，可以进入隐藏区域，冲刺小游戏中途就能拿到。
5.在一连串云的场景，注意要等云移动到浮云的下方再打浮云，掉下箭头，跳上去连续向右跳一段就能拿到。

World 5-6

这一关主要用红西瓜来喷火融冰。

1.融冰后的浮云中拿到。
2.在扔铁蛋的场景是不能喷火的，所以首先要带着铁蛋到最左边扔，然后再进去一次，直接向右边扔，门旁边的浮云就是鲜花。
3.在开关的位置，要用一个新的西瓜，在最后一段直接跳过去。途中的浮云就是鲜花。
4.最后的开关平台位置，跳上左上方平台可以拿到一个。
5.在4的平台，最右边的冰块的浮云中，准备好红西瓜。

World 5-7



1.在红色平台上环绕时，注意两朵噬人花之间的圆球，跳上去可以发现上方的隐藏浮云。
2.进入三根水管的上面那根。
3.雪橇小游戏区域。
4.从小游戏出来后，上去左上方的圆球。
5.消灭最后的3只乌鸦。

World 5-8

对付虫子只要把头部吞掉即可。

1.打到第一个浮云跳上去，扔蛋反弹拿到。
2.看到飞鸟尽快跳到其背上，可以看到第二朵鲜花。
3.第3次看到方块机关时拿到。
4.第4次看到方块机关时，升到最高点后向左浮空可以拿到。
5.踩着箭头上升的时候注意最后的浮云。

BOSS战 对付一条大虫，需要等它身上的刺消失的时候才能攻击到，打到头之后BOSS会狂暴化，然后再打掉其身体一次，才能攻击头部。

World 5-S

这是一个垂直关卡，要踩着炮弹和计数平台前进，距离太远的话要用蛋来收集，吞掉炮弹以防蛋不够用。

1.最初在靠近中间的两个平台之间，会发现一个隐藏浮云，打掉后出现鲜花。
2.往上前进途中可以拿到。
3.继续往上跳，扔蛋可以拿到。
4.向右扔蛋拿到4个金币之后会出现隐藏浮云，打掉后出现鲜花。
5.准备足够的蛋，穿过上方成对的炮弹后可以拿到。这里的难度较大，需要多试几次。



World 6-1

推动石头干掉敌人之后，平台会开始移动，站到石头上面跳跃。
1.经过一开始的平台区域后，尖刺中有隐藏浮云。没有蛋的话可以在下一个区域拿到蛋再回来砸掉尖刺。
2.在离开水管中的金币区域之前，跳到水管右边发现隐藏浮云。
3.往火山上层移动的时候，把铁球推到左边针刺的地方发现隐藏浮云，扔蛋反弹即可。
4.在火山最顶层上方可以看到。
5.被黑球追的途中，向右上方扔蛋。

World 6-2

这里会抢宝宝的敌人要踩三次才能消灭。
1.平台下方，扔蛋反弹即可。
2.在蘑菇后面看到有偷蛋的敌人，跳上去发现隐藏浮云。
3.往前走一小段，在黄色蘑菇的位置下去，发现隐藏浮云，打掉后出现楼梯。进门扔蛋打掉右下方的尖刺。进去发现隐藏浮云，鲜花会在两只怪物中间出现。
4.在高处平台打掉云上的乌龟。
5.乘云飞到最高处，进入水管后用西瓜干掉这里的敌人就会出现。

World 6-3

一开始要连续打3次熔岩怪，它才会下去。
1.一开始逃命的途中，扔蛋拿到。
2.还是逃命的途中，打中上方的浮云。
3.下一区域的平衡木上。
4.冲刺小游戏中途。
5.最后熔岩上升的区域，准备好2个以上的蛋，砸烂石头后拿到。



World 6-4

进入有上锁的门的区域时，向上向下进入水管都可以拿到钥匙。
1.被鱼喷水射到高处拿到。
2.进入上方水管，在这里找到隐藏浮云，在潜水艇小游戏中拿到。
3.小游戏下方的粉色门，用跳跃冲击干掉怪物，怪物会散掉，扔蛋把小的也干掉，然后踩箭头拿到。



4.拿到上方水管的钥匙之后就能看见。
5.进入上锁的门，在方块上面找到隐藏的门，进去把怪物打掉后出现。多准备一些蛋。

World 6-5

这关一开始就会自动推移，难度较大，需要多试几次熟悉机关的位置。旋转平台的机关可以用头顶、用蛋，或者跳跃冲击触发。
1.打中黄色机关后可以拿到。
2.进入尽头水管后扔蛋拿到。
3.在翻转平台往上走的时候可以看见，浮空上去左边拿到。
4.隐藏浮云。
5.在最后的传送带上。



World 6-6

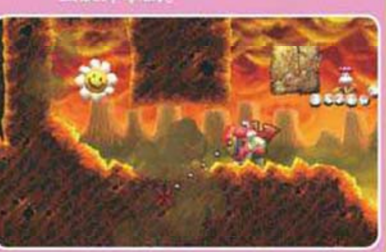
这里出现的火炎敌人不能触碰，只能扔蛋解决。



1.升降平台的左边。
2.继续前进就能拿到。
3.打烂水管左边的青色石块，出现隐藏浮云。
4.出了水管之后往下进入缺口就能看到。
5.进入前方有火炎敌人出来的水管，打掉上方的尖刺。

World 6-7

这一关要赶在火山岩落下之前进入通道或者进入空间躲避等。难度也是比较大。
1.第二块火山岩掉下来之前跳上去拿到。
2.第三块火山岩掉下来之前跳上去右上方拿到。
3.热气球小游戏中拿到。
4.在斜向下落的火山岩的位置，中途跳到上方的空间，浮空后拿到。
5.在最后的火山岩下落的位置，扔蛋反弹拿到。



World 6-8

这一关有许多门，要一次性拿到里面的2把钥匙，然后到达记录点，再拿到剩下的钥匙，最后才能进入BOSS的房间。其中左下方的门内的钥匙会直接掉到岩浆下，浮空时扔蛋可以拿到。



1.在大厅进入左边的门，在左边尽头上方有隐藏浮云。
2.进入右边的门，打走巨型怪物之后打中上方的浮云。
3.在大厅进入左上方的门，在垂直平台打到右边的浮云后出现。
4.进入右上方的门，扔蛋可以拿到。
5.开锁进入房间后拿到。

BOSS战 最终BOSS战对阵库巴，他会到处乱撞，可以等到他在空中准备下落冲击的时候攻击他。然后进入第二阶段，注意巨蛋要出现准心锁定的情况下才能发射，否则是打不中库巴的。

World 6-S

这关要连续启动开关，移动速度要快。
1.踩到第一个开关后，向右跳可以拿到。
2.带着巨蛋走到箭头下方，往上扔蛋可以拿到。
3.有岩浆往上涌的区域，打掉左边的浮云可以拿到。
4.站在较硬的石块正下方，向上扔蛋反弹，可以快速破坏掉石块。继续前进，向右走时可以拿到。
5.在最后一段路会看到。





文 初心者

《斗神都市》是AliceSoft在PC上的名作，这次登陆到3DS平台，不仅从人设到画面都完全重制，添加了全语音，而且还增加了后半部分的新剧情。本作的1对1战斗难度不小，非常考验策略。结合了文字冒险游戏女角色攻略模式的技能系统构思新颖，而且精美插画福利满载，擦边球也打得非常健康（笑），值得推荐给喜欢日式文字冒险和传统角色扮演游戏的玩家。

角色扮演 RPG	斗神都市		
	斗神都市		
Imageepoch	2014年1月30日	日版	1人
5500日元	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

系统介绍

操作

按键	功能
A	确定、对话和调查
B	取消行动指令、离开场景
X	主菜单、隐藏对话框、战斗回合开始、切换卡牌技能
Y	全体攻击、离开地图
滑杆/十字键	移动
R	对话或战斗时快进
L	战斗时快进
START/SELECT	游戏选项

战斗系统

本作是暗雷的遇敌方式，战斗采用有行动顺序的回合制。战斗消耗行动点数（AP）来行动，根据不同的指令会消耗不同的点数，每回合的AP会重置。选择指令完毕后，如果没有把AP用光，需要手动按X键开始回合行动。

基本的指令有：攻击、防御、道具（アイテム）和逃跑，选择这些指令至少都会消耗1点AP。道具消耗的AP根据道具类别决定。消耗越多AP来逃跑的话，成功率也会越高。另外在连续战斗中途逃跑，也会有一定的经验值和报酬。

防御是先制行动，必定在敌人行动之前发出，可以减轻伤害，以及降低异常状态的命中率，而且只要防御1次之后，就不会被暴击。



辅助技能的效果最多可以叠加2层，之后就只能延长效果时间。而对叠加了增益的敌人使用对应的减益的话，可以直接消除2层增益。

防御和能力上升系辅助技能都属于“最速行动”，会在行动顺序中最先发动。

战斗中的技能分两种，一种是礼物任务获得的特技，另一种是怪物卡牌获得的卡牌技能。带属性的技能攻击有相克，当技能造成伤害的时候如果显示“Weak Point”，就是技能打中了敌人的弱点。

有时候战斗中会连续出现敌人，上屏右上角会显示连战的次数。另外，战斗死亡时可以选择直接重新挑战，道具和血量等都会重置为战斗开始时的状态。

礼物任务

完成支线任务，解决女角色的烦恼后，可以拿到女角色的礼物，从而学到新的特技或者增加攻击和防御等基本能力值。因此要留意地图上有爱心的地方，尽早完成这些任务。

每个女角色的任务都会有日数限制，触发任务之后要在时限内完成才能获得礼物。

カグヤ

（レベル神剣：物理小攻击，出招较慢）

・资格迷宫事件



セレーナ

（应急手当：自己的HP少量回复，出招较快）

・第0日结束时

ダイアナ

（心の宝石：解除自身所有减益效果）

・铁の时代1层中对话
・铁の时代2层中获得シトリンの宝珠并交出去
・英雄の时代1层中对话
・英雄の时代2层中获得エメラルドの宝珠并交出去
・青铜の时代1层中对话
・青铜の时代2层中获得アクアマリンの宝珠并交出去
・白银の时代1层中对话
・白银の时代2层中获得ガ-ネットの宝珠并交出去
・黄金の时代1层中对话
・黄金の时代2层中获得黑水晶の宝珠并交出去
・奈落 三途の川中对话
・奈落 三途の川中获得鬼の泪并交出去

さやか

（忍耐力：物理防御+4）

・在酒场选择注文“さやか”
・第2日到酒场选择“许さない！”
・第19日到酒场选择“绝对に许さない！”
・斗神大会优胜后到酒场对话

くじら

(ストレッチ：4回合内自己的暴击率上升，出招最快）

・到第4天，进入遗迹后出来，进入酒场，选择与くじら对话。

・斗神大会1回战结束后

レイチェル

(黒の剣：暗属性的小攻击）

・第3日时在酒场和ボ-ダ-对话后，再次进入酒场对话一次就会登场

・第4日时去酒场

・第33日时在斗神之馆1F中对话

・第139日时在斗神之馆1F中对话

・在酒场和レイヌ对话，交出“小さな键”

シュリ

(冷气斩り：水属性小攻击，敌人低几率被冻结）

・去コロシアム，购入全部种类的土产

・第11日时去コロシアム，对话并完成以下任务

・从宿屋回收名簿后交出

・从酒场回收报告后交出

・从斗神之馆回收文件后交出

クリちゃん

(元气はつらつ：HP+20）

・第6日时去广场两次，之后给她连续买下面的零食

・英雄の时代1层中购买イチゴソフトクリ-ム并交出去

・英雄の时代1层中购买アイスウ-ロンテイ并交出去

・英雄の时代1层中购买限定ゲ-ムソフト并交出去

クライア

(火炎斩り：火炎属性小攻击，低概率造成火伤效果；希望の欠片：AP+1）

・事件发展后获得礼物，任务失败

・地狱 坟墓外部，事件发生后任务变为成功

*ハチ女在卡牌队伍中时，在坟墓外部对话会有事件发生(无法获得道具)

叶月

(天の剣：物理大攻击）

・第25日与叶月的比赛中胜出(咲夜路线也可以获得)

ハイジ

(商运：命中率、回避率、必杀率各自+2）

・在道具屋购入一定金额以上的道具后对话，事件发生，每次对话后完成以下任务(15日时即可开启)

・英雄の时代2层，获得“福ササ”后交出(需要かえる女战士)

・青铜の时代1层，使用“スモッグシルフ”和“ハチ女”的技能，进入2层，获得“米俵の吉兆”后交出

・白银の时代1层，获得“鯛の吉兆”后交出(需要まじしゃん)

・黄金の时代1层，获得“小槌の吉兆”后交出

・神の时代1层，获得“小判の吉兆”后交出

クレリア

(魔法の才能：魔法攻击力+5）

・夜晚遇见クレリア后，第二天去酒场

・斗神大会2回战结束后

謎の店员(アン)

(カ-ド屋魂：2回合间，全属性的耐性上升，物理、魔法攻击力下降）

・青铜の时代2层的“海の幸”，捉住后去卡牌屋对话

・白银の时代2层的“夜逃げちゃん”，捉住后对话

・神の时代2层的“山の幸”，捉住后对话

・地狱 坟墓内部的“怪兽王女”，捉住后对话

・异界 罪人の末路2的“ラム”，捉住后对话



プルマ

(魔力超集中：自己的魔法攻击大幅上升，自己的物理防御下降）

・斗神大会3回战结束后

アーシー

(先读み：在战斗结束前，可以看到敌方的行动）

・第15日(大会3回战结束后)去广场中对话

・ラグナ-ド遗迹3层(青铜の时代2层)，购入道具后交出

・ラグナ-ド遗迹1层，进去后在右边，选择“コ-ド1192”选项

・交出“幻の水晶球”

ラキラ

(风刃斩り：风属性的小攻击）

・第15日(大会3回战结束后)，青铜の时代2层，对话中选择“俺が买ってきましょうか？”选项

・去卡牌屋跟店员对话，获得“オルゴ-ル”后交出(スノ-カ-ド获得)

・第19日(大会4回战结束后)，在白银の时代2层中对话

・从酒场的さやか那里获得“名作少女まんが”并交出

雫

(武家のたしなみ：物理中攻击）

・斗神大会4回战结束后

アシカ

(砂れき斩り：土属性小攻击）

・第19日(大会4回战结束后)，在白银の时代1层中对话

・白银の时代2层，“传说の米こうじ”获得后交出

・黄金の时代1层中对话(大会5回战结束后)

・打败黄金の时代2层的盗贼，得到“贝壳コレクション”并交出

レイヌ

(护身のペルソナ：魔法防御力+5）

・斗神大会5回战结束后

アトランタ

(マジックミラ-：反射某种属性，效果在1回合内）

・在黄金の时代2层的墙壁前对话(需要フィ-ルドリンクス，在地狱坟墓外部)

・交出火伤治し3个、毒消し2个、世色癌Ⅲ1个

・和アトランタ战斗胜利后获得礼物(使用催眠技能的话很轻松)

夜

(出たとこ忍法：4回合内回避率上升，造成1点伤害）

・第24日(斗神大会5回战结束后)去广场

咲夜

(鬼爪连斩：物理属性的特大攻击。物理、魔法防御下降，必中）

・大会后休息时，全部选跟咲夜（蒙面人）见面

・第139日时，时间结束后倒下，观看过去的事件

・第406日时获得礼物

*叶月路线无法获得礼物

ラベルケース

(弓天使の加护：物理防御力+6）

・地狱の门，打倒后选择“别の道を探す”选项，获得礼物

*选择“食う”选项的话，获得“天导环ラベルケ-ス(风耐性+全能力上升3)”+经验3万

ハサエラ・ラビ

(剑天使の加护：物理攻击+7）

・坟墓外部，打倒后选择“食わない”，获得礼物

*选择“食う”选项的话，获得辉光剑ハサエラ(和アリスソ-ド相比，攻击+7，魔攻+5，命中+10，土耐性)”+经验4万

のぞみ

(逃げない觉悟：SP+15）

・第139日时，进入坟墓内部后去斗神之馆1F中对话

・和道具屋的ハイジ对话

・地狱 坟墓外部，发现“セサミの键”被盗

・和卡牌屋的アン对话

・地狱 坟墓外部，将“セサミの键”交出去



アンナ

(白の剑：光属性小攻击)

・第34日时在自己的房间和アンナ对话

・第139日前在自己房间，选择"このお金を使って"选项(有5万金钱以上时)

・去道具屋买戒指送出去，获得礼物(根据戒指会有不同的报酬)

*364日时对话有报酬

交出ルビー指轮（5千）→SP回复药Ⅲ

交出ダイアモンド指轮（5万）→SP回复药MAX5个



レベッカ

(カーネーションの花词：HP+50)

・第139日时去自己房间，见到レベッカ，发生事件1

・事件1后马上进去，发生事件2

・事件2后马上进去，发生事件3(等级46以上)

・到达地狱坟墓内部后去自己房间，发生事件4

・在地狱管理区中获得"カーネーション"并交出去

セラバーラF

(熾天使の加护：SP+10)

・地狱管理区，打倒后选择"食わない"，获得礼物

*选择"食う"选项的话，会获得"紫灵药セラバーラF"(HP全回复)+经验45000

パチカル

(拳天使の加护：HP+40)

・地狱管理区，打倒后选择"食わない"2次，获得礼物

*选择"食う"选项的话，会获得"双星甲パチカル"(和重魔法装甲相比，防御+5，魔防+1，火耐性)+经验5万

アリス

(アリスの贈り物：使用后，自己的HP回复15%)

・2周目之后，在第5日时将やもりん捕获，去资格迷宫取得"パスコード4126"

・到ラグナード遗迹，进去后在右边输入号码

・发现"アリス之馆出张所"

怪物卡牌

在与女孩子形态的怪物对战中，造成一定伤害之后使用白纸卡就可以将其收服，变成怪物卡牌。使用特技"てかげん攻击"的话，就能控制伤害为10，避免把怪物打死。要注意的是必须等到怪物红血，否则是无法成功捕获的，另外捉过的怪物是不能再用白纸卡的。如果怪物中了异常状态，或者使用高价的弱点属性卡牌，那么捕获率也会相应提升。

捉到怪物之后，拿到卡牌屋，选择卡牌编成，就可以装备卡牌上的技能。卡牌会对主角的能力值加成，还有自身的等级和技能。只要提高卡牌的信赖值（装备卡牌战斗即可），就可以在卡牌屋付费升级。

卡牌技能分为主动技能（M）和被动技能（S），主动技能可以在战斗中直接使用，而被动技能只要满足条件就会自行发动。每只怪物只能装备其中一种技能，在卡牌界面可以切换。

有一些怪物卡牌还会有地图技能，可以用来破坏场景的障碍物，进入之前无法探索的地图区域。只要装备着这种卡牌，就随时都可以使用这种技能。地图技能也分等级，部分障碍物要用后期获得的卡牌才能打开。

在卡牌屋可以选择携带的卡牌技能和升级卡牌。卡牌最多只能同时携带8张，所以在BOSS战前经常要回去卡牌屋，重新搭配卡牌技能。另外，捕捉怪物用的白纸卡要在道具店购买。



卡牌升级

每到一个迷宫，最好先把野生的女子怪物都抓到手，这样就可以尽早将卡牌升级。当卡牌快要升级到MAX的时候，就会发生打破心之壁的战斗，战斗需要一定费用，过程中不能使用卡牌技能，胜利后会有事件CG，卡牌技能发动时的特效会变成动画，但是失败的话就不会退还费用。

地图

故事的推进形式是典型的文字冒险游戏方式，在下屏点击地点，可以进行调查、对话等动作。从迷宫返回斗神都市后状态全回复。上屏的大地图和下屏的小地图都会显示下一个目的地（叹号），以及有"礼物事件"任务未完成的地点（爱心）。

游戏的基本流程类似文字冒险游戏，以天数为单位推进，但角色CG的收集基本在主线流程中都能触发，分支不多，也比较简单，只要一直选其中一个角色就可以达成。每天开始之后，进入地图上出现感叹号的地点即可触发主线事件。

1	宿屋
2	广场
3	酒场
4	道具屋
5	卡牌屋
6	斗技场
7	斗神之馆
8	资格迷宫
9	遗迹





爱丽丝之馆

在标题画面可以进入鉴赏模式回顾BGM和CG，随着游戏的进行，内容会逐步增加。



主线攻略

资格迷宫

决定主人公的姓名后，就会从资格迷宫开始游戏。

首先要在迷宫深处拿到“迷宫攻略之证”，作为通过斗神大会预选的资格证明。

右边的路需要获得跳跃能力后才能通过。走到小地图叹号的位置，战斗获得“世色癌”（回复100HP的道具）。

下一场战斗后会有“等级神”辉夜出现，进行升级教学，选择第一项升级之后，能力值增加，HP和SP会回满，AP也会在某些等级时提升。在游戏选项中，可以将等级神设置为自动，那么战斗后她就会自动跳出来。

地图中的宝箱位置直接显示在小地图上，这里就不赘述了。

战斗后等级神再次出现，她问主角是否有过“女性经验”……其实是说只要主角好好对待身边的女生，就能将对方的好感化为自身力量。而这种好感也被称为“礼物”（福利），主角收下辉夜的礼物，取得了“等级神剑”。

“礼物”在战斗中会当成“特技”来使用，“等级神剑”就是特技菜单中的一种特技。因此，跟一般的RPG不同，本作的技能系统，不是靠打怪练级获得新特技，而是要触发各种女角色的事件拿礼物。



然后在前面找到绿色的存档点，保存后继续前进。有拳头标志的墙壁需要获得特殊能力才能破坏。

前方的路人请求同行，选第一项。拿到前方宝箱的戒指，装备后提升物理攻击力。

剧情后来到斗神都市的地图，选择斗技场。进去后得知斗神大会的规则，是要先通过预选，进入前64名。而主角为了让青梅竹马叶月的父亲承认自己的实力，允许自己跟叶月结婚，便参加了斗神大会。

回到资格迷宫，拿到攻略证和“归木”之后就可以离开迷宫。归木可以重复使用，不会消失，但某些场合会无法使用。

进入斗技场，可以打听到斗神大会的规则。只要在战斗中败北，战士的队友就要跟对方的战士约会……而且还要无偿劳动一年。惟一的胜者，将享受“斗神”这一至高无上的称号。

一回战

剧情之后进入宿屋，每天行动完毕后就可以在这里睡觉（寝る），另外存档也可以在这里进行。选择睡觉后，获得新的特技“应急手当”，可以回复少量HP。

剧情后进入格斗场，直到酒场开放。进入酒场，选择跟さやか对话，打听到练级的场所，却遇到了上一届的斗神来撒野，剧情后进入斗神之馆。

跟市长的对话中可以得知斗神大会的背景。出去之后道具店和遗迹开放。先去道具店购买补给和武器防具，之后随着游戏进程，商品也会增加。

来到遗迹，会碰到淘汰赛初战的选手和他的同伴，之后进入遗迹。

铁の时代 フロア1 怪物卡
No01.きゃんきゃん
No02.ラルカット

在1层小地图的爱心的位置，会接到寻宝猎人ダイアナ的任务，要在1层找到宝石，但现在还不能完成。

在这里的宝箱拿到的金属片可以在商店卖钱。在左边通路遇到怪物猎人，之后可以把怪物变成卡牌。遇到女怪物的时候就用最初的特技攻击到残血，使用道具里的白纸卡捕捉。成功后跟猎人对话。

迷宫中央有警示牌，表示前方有EX BOSS，是比较强的怪物，现在还打不过。具体打法可以参考后文的BOSS攻略。

遇到盗贼进入BOSS战，注意回复，以免被连续攻击挂掉即可。之后用归木出去。

在卡牌屋拿到会员卡，之后就可以在道具屋买到白纸卡了。然后去酒场发生事件，开启さやか的礼物任务。前往遗迹，开启新的礼物任务くじら。

在之前盗贼的位置下去2层，在左边调查两个机关，拿到宝箱（其中一个要开锁技能）。继续走，跟摔跤手和叶月的保镖对话后返回，在叹号的位置找到摔跤手对话之后直接出去。

回到宿屋后在对话中选2、1。第3日，为了调查壁画，要先去酒场。之后遇到新角色レイチェル。

进入遗迹，调查妖精之泉，可以直接传送到去过的地图。选择2层进去。

铁の时代 フロア2 怪物卡
No03.やもりん（剧情获得）
No13.ざしきわらし
No08.うし使い

跟踪传说中的足技少女的途中，拿到シトリンの宝珠，可以交给上一层的寻宝家。

遇到足技少女后进入战斗，注意在她蓄力的下个回合血量不要低于160，否则会被踢死。等她出大招后就可以轻松将其变成卡牌，并且装备之后，就会获得破坏墙壁的能力。调查石板后返回宿屋。

第4天时，去遗迹再出来，进入酒场，跟くじら对话，爱心填满，触发事件后进入第5天。

准备好之后，来到斗技场，会增加比赛开始的选项。

第一次斗神大会的战斗不难，只要注意对方的蓄力，在满血状态下防御就可以胜出。

之后地图会出现新的图标，头像代表可以约会的角色。从这里开始会出现两条路线的分歧点。（以后固定选其中一人即可，注意叶月线无法获得咲夜的礼物）



二回战

每次斗神大会之后道具屋都会增加武器装备，记得要去提升一下。

去遗迹破坏掉墙壁后进入2层。这里的怪物卡都很有用，一定要收集完。另外寻宝少女ダイアナ会继续出现，每次都是找到宝石交给她，后文就不再重复说明了。

英雄の时代 フロア1 怪物卡
No29.粉あらい（在毒雾中行走）
No10.ハチ女（剧情获得，可从高处落下）
No08.うし使い（引怪）
No13.ざしきわらし（开锁）

见到クライア后，选择第一项，接下礼物任务。之后遇见蒙面人。第二天去酒场，打听到有人在打クライア额头上的宝石的主意。之后选择对话，勇者出现。

再次进入遗迹的英雄时代之后，向东北走，一直追到感叹号的位置，消灭盗贼。盗贼的毒攻击和先手连续攻击比较棘手，要注意使用防御和回复道具，建议事先把卡牌粉あらい设成被动技能，就会自动解毒。

战斗后向右走，进入BOSS战。不过此战必败，剧情后就可以去1层找クライア。

来到1层向左走，遇见蒙面人之后，调查石像，使其正面相对，打开通路进去。剧情后返回宿屋。

在酒场跟ボーダ-对话，得知要把勇者麻痹才能对付其自动痊愈的魔法，前往遗迹英雄时代1层找蜂女。剧情后向东北走到叹号的位置，然后回去卡牌屋将蜂女加入队伍再回来，跳下去2层打盗贼。

这次BOSS会3连击，还有毒攻击，要切换好自动解毒，当他蓄力的时候注意保持血量并防御即可。之后会再出现BOSS，而且必败，并获得1AP。第3次BOSS战，对方会连续蓄力，注意多用防御，每回合利用火焰斩和防御，即可轻松获胜。

英雄の时代 フロア2 怪物卡
No07.おかし女
No29.粉あらい
No10.ハチ女

切换好蜂女的主动麻痹技能，前往斗技场进行斗神大会二回战。勇者不仅会3连击，还会防御和蓄力，在血量降到100左右的时候，就要用卡牌技能的麻痹，防止他回复HP。战胜约会后出现分歧点。

三回战

进入英雄2层的盗贼基地，拿到钥匙开门。向东北走进入青铜时代1层，开始出现连战。这里的怪物弱火，尤其是微笑男，其他攻击对其伤害会很低。

在西边触发剧情后，继续走找到咲夜。走到尽头后返回酒场，跟ボーダ-对话。

青铜の时代 フロア1 怪物卡
No18.ちゃぷちゃぷ

到第11日，就可以去斗技场完成シュリ的任务了。

前往遗迹，然后再进入酒场发生事件。然后去斗技场找シュリ对话，返回酒场。

进入青铜1层找魔女，遇到僵尸，僵尸有毒攻击，同样弱火，另外注意防御和回血即可。战斗后进入2层，捉到这里的海の幸之后，可以去卡牌屋找谜之店员对话开启任务。

青铜の时代 フロア2 怪物卡
No30.かえる女战士（跳跃）
No19.海の幸
No04.マジ・スコ
No14.スモッグシルフ（漂浮行走）

追到魔女被围攻的地方，然后向左绕道，途中调查亮点，会开通中继传送点。之后会有3场僵尸的连战，注意回满血再走。

剧情之后进入青铜2层，向左走触发剧情，然后在附近捉到スモッグシルフ（要用ファイア-カ-ド捕捉），回去卡牌屋装备好再回来，从东北经过水域打海猫取回道具就可以过桥了。海猫会降低命中率，但难度不大。

之后向北打螃蟹，准备自动解毒的花粉卡牌以及やもりん的主动技能踢腿，以踢腿攻击为主，剩余的AP用来防御即可。战斗后离开遗迹发生剧情。

斗神大会三回战的战斗中，要装备降低魔攻的主动技能，可以用来抵消BOSS的蓄力，暴风雪魔法会打270HP，要注意血量。主力为踢腿卡牌的主动技能。

第15日抽签后会有分歧点。





四回战

前往青铜2层中继点，向西走，之后向北进入下一层。

这里的怪物弱冰，卡牌都是魔法型，注意青蛙魔女的物理伤害吸收，要用魔法攻击解决。中途与忍者战斗，对方出手较快，

白银の时代 フロア1 怪物卡
No05.てんてん
No25.まじしゃん（可穿过火墙）
No11.カエル魔女

也有烧伤技能，要注意回复。之后离开遗迹，回到酒场对话。

白银の时代 フロア2 怪物卡
No31.みのりん
No27.夜逃げちゃん（不遇敌）
No25.まじしゃん
No11.カエル魔女

跟叶月的战斗可以用先读技能判断其普通攻击的时机，集中输出。

之后的忍者同样是3连战，越靠后的越强，要注意其连击。

再次回到白银2层后，向北走触发剧情，然后要解开一个谜题，调查左右两边的机关，并把左右两边的镜子以及中央水晶的镜子调节好，使得两边的光线都能反弹到中央的水晶位置，就能拿到剑了。之后会有BOSS战，BOSS弱水，但会反弹水属性攻击，用麻痹剑配合水属性攻击即可。

斗神大会四回战，BOSS的2连斩攻击力非常高，必须要用卡牌技能防御，以及物理反弹技能。主力卡牌可以用青蛙魔女的冰攻击，在防御技能和每回合防御下，伤害就很低了。另外，在低血量时BOSS会爆发，要准备好中回复卡牌以防万一。

四回战胜利后第二天一开始就会有分歧点。

五回战



剧情后记得去酒场，否则就会错过さやか的礼物任务。

自由行动时，去白银1层开启アシカ的礼物任务。之后往西北走，会遇到BOSS拦路。BOSS爆发力很大，主力可以利用青蛙魔女卡牌的冰冻2连击。这里建议先去白银2层打BOSS，拿到武器后再来挑战，会轻松不少。

黄金の时代 フロア1 怪物卡
No22.ねこまたまた
No28.人形と一绪
No09.うしうしバンバン

这里的怪物部分弱风，杂鱼只用踢腿就能解决。一路走到尽头之后，直接返回宿屋。

醒来之后去酒场和道具屋逛逛，然后去广场，剧情后进入斗技场，直到第二天，去道具屋跟店长对话。然后去遗迹黄金1层，向东触发事件后离开遗迹。第二天再回来的时候，向右走下去2层。

黄金の时代 フロア2 怪物卡
No23.へびさん
No12.やぎさん
No22.ねこまたまた
No28.人形と一绪

一直向西走，用风属性攻击对付中途的替身，其中最后一只比较棘手，因为没有明显的弱点，所以要准备好魔法类的几张卡牌，降低其魔法攻击力和增加我方魔法防御力。如果中了麻痹，要及时用道具恢复。

继续走进入BOSS战，デカント的HP有5500之多，以物理攻击为主。要准备ガ-ドアップ技能，主力可以用毒攻击。看到对方吸气的话要防御和回复，另外睡眠和冰连斩也有一定效果。胜利后回宿屋，之后带着粉あらい，把黄金时代有毒雾的地方的礼物任务清理完毕，直接去斗技场。



大会决战



在广场触发铃夜的事件，学到新技能后，去黄金2层盗贼自尽的地方，站到天平的左边，上到遗迹6层。

神の时代 フロア1 怪物卡
No24.パタパタ
No20.キャプテンばにら
No34.言灵
No17.プ-ルポニ-

这里要调查机关，然后才能继续前进，而杂兵也强了不少，可以先去提高一下装备和技能。另外这时要记得接下卡牌屋的任务，以及黄金1层的アシカ任务。

神之时代的怪物弱土，多数还会封印道具，要尽早把言灵捉到。

1层中会出现4个中BOSS，要记得存档，如果重新进入的话，机关又会重置。可以利用夜逃げちゃん的技能来减少遇敌。这时还要记得把道具店和卡牌店的任务也接了。

建议先收集完这里的卡牌，然后挑战ボ-ダ-的幻影。

第一个BOSS会封印道具，言灵的被动技能可以自动解除封印。而命中率降低的对策，就是キャプテンばにら的主动技能。利用パタパタ的高速移动和铃夜的忍法，就能回避多数的攻击，配合夜逃卡牌的被动技能，回避时还能增加1AP。

第二个BOSS弱土，战法类似，可以准备きゃんきゃん的ガ-ドアップ，ちゃぷちゃぷ的マジックダウン斩り，以及海の幸的命中ダウン斩り，配合高速移动和回避增加AP的卡牌夜逃げちゃん即可。

第三个BOSS会用火和水属性的技能，还有风属性的大招，注意BOSS蓄力两次之后一定要防御。这里可以用催眠剑，主力用物理攻击，再配合魔法类的卡牌削弱对方的伤害。

第四个BOSS会反弹和各种增减益，防御力很高。这一战マグロアッパ-技能可以发挥很好的效果，能够用来消除BOSS身上的增益。主要输出技能推荐用武家のたしなみ，但要小心其反弹技能。另外自动解除道具封印的技能同样必备。

神の时代 フロア2 怪物卡
No21.山の幸
No34.言灵
No24.パタパタ
No20.キャプテンばにら

进入下一层后向北走，剧情后返回宿屋。第二天会跟叶月模拟比赛。

前往神之时代2层，向西走触发战斗。这场战斗以回避策略为主，及时解除对方的增益，并降低其命中。注意在HP较低的时候对方会增强防御，看到对方准备出大招的时候就专心防御吧。

回到宿屋之后，准备大会决战。

决战BOSS战中，利用先读技能预判到对方的风属性攻击的话，就要防御和回复了。攻击方面以天之剑为主，看到对方使出增益，要及时用マグロアッパ-抵消掉。

在前往斗神之馆庆祝之前，记得要先到酒场完成さやか的事件。之后就会开始新的故事。

地狱之门

由此开始，之后斗神之馆就会取代宿屋。先在斗神之馆探索一番，在东边的房间触发レイチェル的事件，之后出去大地图触发剧情。第二天回去自室对话，会触发アンナ的事件。

地狱 地狱の门 怪物卡
No06.メイドさん（2级开锁）
No16.ちょ-ちん
No26.おてて
No21.山の幸

从遗迹到达地狱之门，先向北走遇到等级神，然后就可以继续升级了。

这时画面左上会有BLOOD槽，移动时会不断减少，最后会强制回城，并发生多个回想事件，注意不要漏了。回到自室的时候可以完成アンナ的任务（要有50000以上金钱），学会的新技能后面会经常用到，建议尽早完成。

再次回到中继点，向南走触发BOSS战。BOSS弱光，有暗耐性。用山の幸的白剑二段斩り或者白の剑攻击即可，如果先读预判到暗属性攻击，要多加留意。

醒来之后进入地狱，遇到ザビエル的时候可以买到道具屋中没有的物品。

和天使对话会进入BOSS战。BOSS弱点是土属性，开盾的时候会吸收物理攻击，对付其风属性攻击，可以利用パタパタ的被动技能，BOSS有防御减益，建议带上物理和魔法增益技能。最麻烦的是BOSS还会道具封印和卡牌封印，前者可利用言灵的被动技能解除，但后者只能用道具来解除。

战斗后出现分支选项，选“见逃す”会获得新技能，否则会获得装备和经验值。

如果是咲夜线的话，则要追上去，进入BOSS战，然后才会有选项。

咲夜的攻击主要是火和暗属性，弱点是水和光，各种异常状态也能生效，注意及时解除其增益，等她出招后防御和魔防都下降后就可以用冰属性集中攻击了。另外最好也带上蜂女，自动解除麻痹状态。

打败天使后，进入地狱深处，触发事件后返回斗神之馆，去幻杜坊的房间。

前往地狱坟墓前，可以把以下任务完成。

去レイチェル的房间，然后去酒场跟レイヌ对话，选择“小さな键”，回去报告。

等级在46以上时，在自室会触发レベッカ的事件，需要重复出入房间。



地狱坟墓

之后在坟墓附近发生BOSS战。BOSS的弱点是全属性，建议用海の幸的被动技能，配合每回合不同的属性，每回合都能打中弱点获得AP。另外要带上蜂女，自动解除麻痹效果。接着会有另一场BOSS战，打法相同。

地狱 坟墓外部 怪物卡
No33.フィ-ルドリンクス（2级墙壁破坏）
No36.发长姬
No27.夜逃げちゃん

在坟墓外部，往右下走，调查坟墓。出去之后回遗迹，

然后去广场买花。如果是叶月路线，则要再去斗神之馆的自室找叶月对话。

存档然后去坟墓，发生BOSS战（带上蜂女卡牌）。

BOSS战必须封印对方的道具，否则就会被封印卡牌技能。由于物理攻击会被反击，而魔防也很高，所以主力技能要使用天之剑。

回去一开始的BOSS的位置，这次BOSS会变强，所以不能用之前的打法了。蜂女卡牌必备，而且要准备两种以上的属性攻击变换着使用，等对方防御下降时就是攻击的机会。BOSS偶尔还会有全属性反射，用先读技能看到盾牌标志的话，就要注意用无属性的攻击。

之后会进入坟墓内部，在幻杜坊的房间会触发のぞみ的事件；在自室会触发レベッカ的事件。

地狱 坟墓内部 怪物卡
No35.コンテ
No32.怪兽王女

途中会发生3次战斗，记得解除对方的增益即可，注意第3次战斗会有卡牌封印的攻击。

存档点后会有BOSS战，准备好暗属性攻击作为主力，但要注意对方放盾的时候会被反射。难点依旧是卡牌封印，因此道具也要准备充足。

战斗后出现选项，选择“见逃す”后学会新技能，否则获得武器和经验值。



三途之川

到这里就可以把寻宝少女ダイアナ的任务完成了。另外卡牌屋的任务也可以继续推进。

奈落 三途の川 怪物卡
No15.フローズン
No19.海の幸
No38.神风

过河之后，向西北走，发生BOSS战。BOSS弱点是光属性和冷气属性，除了麻痹之外，其他的状态问题不算大，可以无视。

奈落 地狱管理区 怪物卡
No38.神风
No40.エンジェル・ナイト

第364天的时候，会传送到新的区域，之后又是BOSS战。

跟其他天使一样，弱点是暗属性，会用光和水属性攻击，也有卡牌封印。回复方面要借助道具，另外要注意冻结状态，不要给对方回血的机会。战斗后出现选项，选择“见逃す”的话会获得新技能，否则会拿到回复道具和经验值。

为了开门，要跟两只チキボン战斗，第一只会睡眠，弱点是水和风，冻结有效，大招是火属性，之后的第二只则是正好相反，弱点是火和土，并且会道具封印，推荐用言灵的被动技能自动解除。战斗后回去开门，继续BOSS战。

这只天使的弱点是水和光，异常状态有效，推荐用冷气二段斩，高速回避和命中斩也比较有效，注意防御其大招即可。战斗后又有选项，同样是可以获得新技能，或者装备和经验值。

鬼王之馆

BOSS白阴凶鬼的弱点是光，注意用先读，小心不要被对方吸收了伤害。要准备蜂女和人形，对付最麻烦的麻痹和睡眠。卡牌封印也要优先解除。之后前往地狱的最深处罪人的末路。

异界 罪人の末路1 怪物卡
No37.バルキリ−

异界 罪人の末路2 怪物卡
No37.バルキリ−
No39.ラム
No40.エンジェル・ナイト

卡牌屋アン的任务最后一步，要先带着フィ−ルド リンクス、メイド さん、かえる女战士，去神之时代2层，在之前与叶月比赛的地方继续走，拿到白纸卡，之后用来捕捉罪人末路中的ラム。

罪人末路中会有3次强制战斗。白下鬼的弱点是暗属性，会道具封印，濒死时会回复。建议レジストダウン斩り和マジックアップ技能配合，以神风为主力。之后前往3层。

人将天鬼几乎没有弱点，建议准备除了光属性之外的属性大攻击。对方主要用光和暗属性攻击，以及麻痹，因为很可能会陷入消耗战，所以也可以将女仆设置成被动技能，并带上毒攻击。

注意离开地狱之后很长一段剧情都会没有存档点。到木偶人形BOSS的连战，第一只的弱点是水，第二只弱点是火，战斗后目的地是斗神之馆，进去就会有BOSS战，所以可以先去遗迹存个档再进去。

BOSS幻杜坊的攻击为风、土属性，可以用へびさん的弱点追加，以及毒攻击，因为对方会反击，所以每次攻击只选大攻击就好。

战斗后可以前往各个房间，触发事件。之后到玉座之间会有最终BOSS战。

堕天使既有光暗抗性，又有光暗攻击，而且使用异常状态攻击的频率非常高。因此必备言灵，以及解除卡牌封印的道具。

最终BOSS战デラス的卡牌构成推荐如下：

主要技能，フロ−ズン、キャプテンばにら、スモッグシルフ、まじしゃん

被动技能，言灵（必须到MAX）、メイドさん、バルキリ−、ラム

进入英雄旅路，在2层存档点继续前进开始战斗。

第一阶段，用大冰柱斩作主力。当HP为0的时候BOSS会复活一次并反击，要注意保持防御。

第二阶段会先输一次，然后正式战斗。主要用属性大攻击即可，但对方会一直变换属性和弱点，要留意上方出现的文字提示。BOSS放盾的时候会全属性反射，可以趁机用减益攻击。这是最后一战，放心把能用的道具都用上吧。



通关后

通关后能继承到下一周目的要素如下：学会的礼物技能、道具装备、金钱、最大AP，但礼物任务、怪物卡牌和等级会重置。

另外还会奖励经验值变成3倍的戒指，新增3个EX BOSS、アリス的礼物任务，以及道具店的贵重商品。其中会有超级白纸卡，所以卡牌收集会非常轻松。

BOSS挑战攻略

在可选的BOSS战中胜利后，会获得比商店货要强一些的武器装备，建议在前往下一层之前就去清掉。

一周目

怒ぶたバンバラ

（铁の时代フロア1）

11级的时候就可以去打，装备为：ロングソード、轻装铠、アタックリングⅠ

去道具店买到“见えすぎメガネ”的话，可以看出对方招式，提前选择防御，避免被“体当たり”一击打死。卡牌选择やもりん的被动技能，うし使い也选择被动技能，きゃんきゃん用主动技能，可以提高防御力。回复方面可以使用道具，节省SP。

はぐれルスト

（英雄の时代フロア2）

16级的时候可以打，装备为：カープスタンソード、スケイルアーマー、スピードリングⅡ

敌人攻击力上升时，选择3次防御。卡牌方面，用满级的うし使い的ガードダウン斩り，配合レベル神剑攻击。注意ハチ女的麻痹无效，きゃんきゃん的ガードアップ也无效。

マグマゴーレム

（白银の时代フロア2）

26级可以打，装备为：太刀、深红の铠、ガードリングⅡ

卡牌カエル魔女一定要有，用她的冷气二段斩或者冷气斩攻击，另外，可以用かえる女战士的火属性カウンター，或者まじしゃん的オート火属性ガード来防御。BOSS会麻痹和火炎躯体，注意BOSS的反弹冰攻击，可以用先读预判，看到BOSS要防御的时候就不要贸然用冰属性攻击了。

はぐれオブジェクト

（黄金の时代フロア2）

进入神の时代后，在37级时可以打，注意BOSS有物理抗性、水火无效、风反射，异常状态只会中弱点追加，几次物理攻击后会蓄力放魔法。因此主力可以用天之剑，配合降低对方魔攻和增加我方魔防的卡牌，以及物理反击卡牌。

推荐装备为：红莲の魔剑、ブリガンディーン、防壁のお守り

推荐卡牌和技能有：ちゃぷちゃぷ（マジックダウン斩り）、パタパタ（オート风属性ガード）

透明モンスター

（地狱の门）

43级可以打，装备为：人斩りの剑、シルバーアーマー、攻城のお守り

BOSS回避率较高，见えすぎメガネ或アタリベリー等道具可以提高命中率。必杀ミカン这种道具也可以提高暴击率。保证血量的情况下用天の剑，3回合内就可以解决。

プラオニオクト

（铁の时代フロア1→黄金の时代フロア1）

这个BOSS要有卡牌フィールドリンクス和卡牌粉あらいオ能挑战，46级可以打。

推荐装备有：アタナイフ、圣骑士の重装铠、攻城のお守り

敌人的攻击是物理属性和暗属性，きゃんきゃん的ガードアップ可以用来防御。被暗属性攻击到的话会被封印，只能用卡牌技能。

建议用スモッグシルフ的マジックアップ，或者まじしゃん的レジストダウン斩り，然后再用マジ・スコ的火炎二段斩り解决。

クリスタル伯爵

（地狱 坟墓内部）

53级可以打，属性攻击全部反射，物理攻击也几乎无效。

带上卡牌へびさん，利用弱点追加剑，给BOSS加上物理弱点。然后用うし使い的ガードダウン斩り，降低其防御，配合特技ストレッチ，增加暴击率，再用天の剑攻击。

アトランタ

（黄金の时代2）

这是其中一张卡牌，需要有卡牌フィールドリンクス和卡牌粉あらいオ能挑战。BOSS有着各种属性攻击，以及属性反射技能。成功利用かえる女战士的催眠剑的话，攻击就不会被反射了。

ちゃぷちゃぷ的マジックダウン斩り，以及みのりん的レジストアップ也推荐使用。

另外，同样建议可以用スモッグシルフ的マジックアップ，或者まじしゃん的レジストダウン斩り，然后再用マジ・スコ的火炎二段斩り等攻击解决。



二周目

ゴゴ

（2周目以后 奈落 三途の川）

71级可以打，推荐装备为：辉光剑ハサエラ、双星甲パチカル、幻影の指轮(地狱之门的ザビエル商店购买)

对付BOSS可用毒、睡眠、麻痹、烧伤和冻结效果，最初没有抗性和弱点，但中途会变化。

带着卡牌メイドさん的话，利用ハイオートリカバー会比较轻松。有パタパタ的高速移动，以及海の幸的命中ダウン斩り的话，可以躲避一些攻击，主力卡牌和技能是粉あらい的毒の剑。另外配合火伤效果和催眠，用アタックアップ和ストレッチ增加攻击力后的鬼爪连斩，伤害也很可观。看到BOSS准备提高能力的时候，要注意补满血防御。

朱雀鬼

（2周目以后 第407日 奈落 鬼王の馆）

73级可以打，对付BOSS可以用毒、睡眠、麻痹、火伤、冻结以及弱点追加，但物理无效，对火、暗有抗性。

建议用へびさん追加水光属性弱点，主力为フローズン的大冰柱斩り，或者エンジェルナイト的白光大翼剑。パタパタ的高速移动，以及海の幸的命中ダウン斩り依然必备。到战斗后期，粉あらい的毒の剑也能派上用场。

耗掉70%左右血量之后，BOSS进入第二形态，反射全属性攻击，并同时附加毒、睡眠、麻痹、火伤、冻结的异常状态。

キラトーキ

（2周目以后 第407日 地狱 坟墓外部）

74级可以打，对付BOSS可用毒、火伤、冻结以及弱点追加，属性攻击全部无效。

依旧用へびさん追加水光属性弱点，主力为エンジェルナイト的白光大翼剑。基本跟上一个BOSS打法类似，耗掉70%左右血量之后，会增加麻痹攻击，攻击力上升后攻击还会附带能力值减益，可以用万能药对付。

最后BOSS还会在濒死的时候回复9999HP，之后会再回复4000HP。

文 虫无兮



角色扮演 RPG	英雄银行		
	ヒ-ロ-バンク		
SEGA	2014年3月20日	日版	1~2人
5709日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

《英雄银行》是一款由世嘉重磅打造的特色RPG，在相关漫画连载了一段时间后，如今游戏终于出现在各位玩家面前。到底这款以金钱为关键词，号召玩家“将金钱化作正义”的游戏会有怎样的表现？就由小编来为各位读者解答。

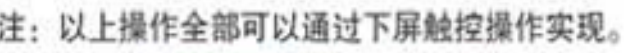


系统



操作

指令	效果
滑杆/十字键	步行
B键+滑杆/十字键	跑动
A键	调查/对话/确定
B键	取消
X键	打开银联G菜单
START/SELECT	打开系统设定菜单
L键/R键	转换视角



注：以上操作全部可以通过下屏触控操作实现。



英雄装（ヒーロー着）

游戏中所有参加英雄战斗（ヒ-ロ-バトル）的“斗商（ファイトレ-ダ-）”，都必须身着英雄装进行战斗。英雄装的性能直接影响战斗的进程及战术的编排，游戏的整个流程也围绕这一要素展开。下面就来深入了解一下吧。



ぞくせい

★★★★★★

英雄装自身的属性。游戏中存在风、水、土、火、光、暗六种属性，其中风→土→水→火→风（→代表克制）。以图示的英雄装为例，受到水属性攻击时伤害会增加，受到风属性攻击时伤害则减少。光和暗两种属性要到游戏后期才会登场，且对应的英雄装十分稀少，受到其他四种属性攻击时伤害会减轻。

ランク

★★★★★★

英雄装自身的等级，等级越高则基础能力越高。等级从高至低分别为SS、S、A、B、C。一般来说，高等级的英雄装的基础能力要比低等级的要高。



たいけい
★★★★★★

英雄装的体型，共有6种。在某些支线任务或战斗邮件（详见后文）中，对主角使用的英雄装的体型会有所要求。对战斗自身没有太大影响。



パワー/ディフエンス/スピード
★★★★★★

英雄装的基础能力，分别为力量（影响攻击的伤害值）、防御（影响受攻击时的伤害值）及速度（影响移动速度和回避率）。



じかん
★★★★★★

英雄装的变身时间。当变身时间归零时英雄装的基础能力会下降，倒地的话就会直接败北。



じゅくれん
★★★★★★

主角对该英雄装的熟练度。熟练度越高，英雄装的能力和人气度都会相应提高。在战斗中落败时，熟练度也有可能提升等级。



にんきど
★★★★★★

英雄装的人气度。人气度的高低影响在黄金基地的3F出租英雄装时的收入，同时也会影响战斗中酬劳槽的涨幅。



❶招式颜色代表了招式种类。绿色是普通技（通常わざ），消耗的资金比较少，一般没有特别效果，是很多英雄装都通用的招式。红色是必杀技（必杀わざ），英雄装自身拥有的独特技能，消耗的资金比较多。金黄色的是兆特级必杀技（兆ド级必杀わざ），属于该英雄装的独特技能中最强的一个，会消耗大量的资金，且一般都会有附加效果。例如“ヨロシクパンチ”就是兆特级必杀技，“ねっけつビーム”是必杀技，而其余两个便是普通技。

❷右上角的加号代表招式是否强化，加号的数目表示强化程度。同一招式，强化过的其杀伤力和命中率都比未强化的要高。最下方的一排防御应对也是同样道理，强化过的话，防御（ガード）会减轻更多伤害，硬扛（ふんばる）能增加更多资金，闪避（かわす）则拥有更高的回避率。详见后文“战斗”部分。

❸威力。拳头后的槽越满，证明该招式能造成的伤害越高。

❹招式属性。只有一条黑色斜线则表示该招式无属性。不过，自身的英雄装属性克制对手的英雄装属性时，使用无属性招式也有伤害加成。

❺消耗资金数。满足了招式的资金要求，才可以使出该招式。越强力的招式消耗资金越多。

❻卖相（アピール力）。卖相高的招式在成功命中后可以提升更多的人气，从而获得更多的资金和金钱。

❼攻击距离。拥有了足够招式消耗的资金后，还得站在特定的攻击距离才能使出该招式。以“ヨロシクパンチ”为例，只能在近距离使出，所以要使用这一招必须和对手拉近距离。有些招式会拥有复数的攻击距离。

❽招式描述。有些招式拥有特殊效果，通过其招式描述可以看出来。比如，“ねっけつビーム”就拥有让对手无法防御的效果。

移动界面



❶当前所在信号点。
❷装在银联G中的英雄装的概况。
❸对于下一步行动的指示。
❹当前所在场景。
❺持有的金钱。
❻场景出口。
❼NPC，依颜色又分为以下4种类型。

	资金斗商（ボーナスファイトレーダー）。战胜后可以额外获得一笔金钱。
	商务依赖NPC。会拜托主人公完成一些商务依赖（ビジネスチャンス）。与商务依赖的完成相关的NPC都会用这个图标表示。
	普通NPC。只能进行一般对话，不过可以掌握很多游戏相关的情报。
	关键NPC。对话后可以推动主线剧情。

电子市场与洗衣机
★★★★★★



这是经常成对出现的设施。电子市场（メガマーケット）类似于自动售货机，靠近时下屏会出现红色的手推车图案。它所提供的产品会随着章节的推进而逐渐增加种类或提高等级。电子市场包含以下4个功能：

1.英雄装出租（ヒーロー着レンタル）。这里可以租到英雄装，租借的英雄装与自己拥有的英雄装的最大区别在于，其变身时间是无法回复的。一旦变身时间归零，就只能舍弃。强力的租借英雄装往往变身时间很短，仅适用于初期阶段和紧急状态。此外，不同位置的电子市场可以租到的英雄装是有差别的，必要时不妨货比三家。

2.英雄装展室（ヒーロー着ショールーム）。此处是购买英雄装的地方，买下来之后就可以任意使用了。与租借的英雄装一样，强力的英雄装的变身时间很短，而且不同位置的电子市场里所贩卖的英雄装也是不同的。

3.道具商店（アイテムショップ）。这里可以购买在战斗中所使用的道具，道具依种类有着不同的持有量限制。每一处电子市场所贩卖的道具都是一样的。

4.部件商店（ジャンクショップ）。第三章才会开放。可以在这里购买组装英雄装所需要的部件和设计图。部件可以在随机战斗中刷，而设计图大多数只能在这里获得。与道具相同，每一处电子市场所贩卖的部件都一样。

洗衣机（ヒ－ロ－着ランドリ－）则是恢复英雄装的变身时间的装置，可以将身上的所有英雄装的变身时间恢复到最大值，靠近时下屏会出现紫色的电脑图案。不过，租借的英雄装不能通过这个装置恢复变身时间。

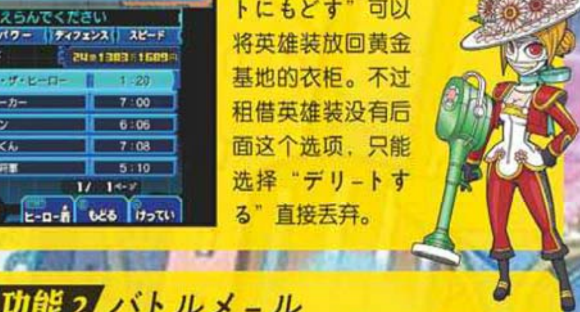
银联G功能介绍

银联G是（バンクフォンG）是游戏中每个英雄战斗的参加者都会携带的电子设备，里面总共有8项功能。

功能1 ヒ－ロ－着

★★★★★★





此处可以查看主角身上携带的英雄装，主角身上最多可以携带5件英雄装。在单件英雄装上选择“さいしょに着る”可以将该英雄装设置为战斗时的初始英雄装，选择“クロ－ゼットにもどす”可以将英雄装放回黄金基地的衣柜。不过租借英雄装没有后面这个选项，只能选择“デリ－トする”直接丢弃。

功能2 バトルメ－ル

★★★★★★



在第一章开放的战斗邮件机能。当主角在地图上移动时会随机收到战斗邮件。在该界面可以确认战斗邮件的具体内容，主要看场景（ばしょ）和信号点（メ－ルポイント），以及邮件的要求。以附图为例，换上水属性的英雄装后，前往胜掘湾的ミズアゲエリア区域，然后选择该邮件进行挑战便可进入战斗。战斗中全程都要穿着邮件指定的英雄装，战斗难度也会比较高。相对的，报酬也很可观。战斗结果无论是胜利还是失败都不可以再次挑战，由于最多只能拥有100封战斗邮件，所以战斗过后只能选择删除。在该界面下选择“メ－ルさくせい”可以主动触发地雷战。

ランダムバトルメ－ル

在第二章开启的随机英雄战斗，一言以蔽之，便是踩地雷。主角在场景内移动时，会随机触发。每个场景所出现的敌人种类都是不同的，而且同一场景内出现的敌人大多为同一属性，像胜掘湾以水属性为主，黑铁町则是土属性居多，玩家最好事先切换克制的属性的英雄装为初始英雄装。本作的遇敌率很高，且完全没有回避的方法。

功能3 功能3パ－ツ

★★★★★★



在第三章开放的部件功能。在该界面下可以查看玩家拥有的部件和设计图。选择不需要的部件可以直接卖掉。

功能4 アイテム

★★★★★★



此处可以查看玩家所拥有的道具。

功能5 だいじなもの

★★★★★★

剧情道具会放在该界面下，没有打开的必要，十分鸡肋的功能。

功能6 チュ－トリアル

★★★★★★

可以重温游戏中出现过的教学画面，不过都只有十分简单的说明。

功能7 ゴ－ルドベ－スへ

★★★★★★

在第二章开启的功能，可以直接回到黄金基地门前。在非主动触发的战斗中败北，或按START键选择“あきらめる”放弃战斗也有同样效果。

功能8 セ－ブ

★★★★★★

存档。本作只有一个存档位置。

黄金基地（ゴ－ルドベ－ス）

黄金基地是玩家在第二章开放的大本营，里面有许多独特的机能，可以帮助玩家变得更强并赚到更多的钱！



TIPS 主动触发地雷战有一个好处：即使放弃战斗或落败都不会被传送回黄金基地，可以在同一场景内反复刷敌人。





1F 据点本部

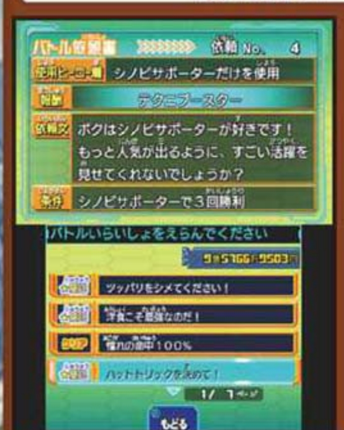
★★★★★★

英雄装自身的等级，等级越高则基础能力越高。等级从高至低分别为SS、S、A、B、C。一般来说，高等级的英雄装的基础能力要比低等级的要高。

衣柜（クローゼット）

收纳主角持有的英雄装的地方，可以根据战况将英雄装带在身上（もっていく）或者把性能太差的英雄装卖掉（ヒーロー着をうる）。查看衣柜里的英雄装时，有时会显示“出租中（かしだしちゅう）”、“持有（しょうちゅう）”和“邂逅通信（すれちがい）”字样，带有这些字样的英雄装就无法选择带在身上。按L键或R键可以改变英雄装的排序依据，按Y键则可以查看招式，按START键可以让相同的英雄装排在一起。

战斗委托（バトル依赖书）



这里可以接到战斗委托，这些任务都对身着的英雄装有要求，玩家必须从头到尾都穿着指定的英雄装来完成战斗。接受委托后，只要在以后的战斗中满足委托的条件，就会在胜利后自动得到报酬。已经完成的委托会显示“クリア”字样。

公司情报（カンパニー情报）

此处可以查看主角的衣柜中的英雄装的总价值、2F的健身房和3F的机房的收益。

英雄装目录（ヒーロー着カタログ）

此处可以查看主角战胜过的英雄装。以“つっぱり将军”举例，选择“つっぱり将军”，上屏会显示它的平均数值和当前熟练度，下屏则是“つっぱり将军”能够使用的招式的图鉴。大多数英雄装均拥有8个招式，招式图鉴一开始为“？？？”的隐藏状态。当玩家获得“つっぱり将军”时，“つっぱり将军”拥有的四个招式的图鉴就会在下屏显示。要显示其他招式就必须获得拥有对应的其他招式的“つっぱり将军”。当招式图鉴全部显示后，对应的英雄装下方会显示“コンプリート”字样。

通信对战

玩家可以借助角落里的通信设备和其他本作玩家联机进行对战，对战前可以对比赛规则和场地属性进行设置。另外，联机对战时是不能使用道具和商店功能的。

邂逅通信（すれちがい通信）

同样是在角落的通信设备进行设置和查看。一开始，玩家需要挑选一件英雄装设置为自己的名片。与其他本作玩家邂逅的话，设置为名片的英雄装的人气会上升，而主角的知名度也会上涨。根据邂逅时获得的名片数量，玩家也会得到相应数目的刮刮卡。刮刮卡需要花费一个3DS的游戏币来购买硬币才能刮开，当玩家刮出两个相同的图案时就能够获得一笔奖金，奖金金额对应邂逅到的其他玩家所设置的英雄装的强度。与同一个玩家的邂逅次数越多，能获得的奖金金额也就越高。用于邂逅通信的英雄装不能在其他地方使用。

2F 健身房（ガッポリジム）

★★★★★★

这里有五部健身设备，主角可以来到这里锻炼。锻炼时需要玩小游戏，结束后会根据玩家的表现给予评价。评价越高，能力上升的数值也越高。另外，主角在战斗中获得胜利时，知名度（ちめいど）会提高。知名度越高就会有更多的人到健身房来健身，主角就可以收取到更多的会费。每一章都只拥有10次使用健身设备的机会，所以要用到点子上。通关之后，想要使用健身设备，就必须消耗锻炼券（トレーニングチケット），锻炼券在通关后开放的纷争之塔中可以取得。

拳击机（パンチングマシーン）





在剧情中开放的健身设备。锻炼时，玩家需要尽可能多地点击下屏，击中拳头时可以获得更多点数。这台设备可以提高主角的敏捷（テクニック）。敏捷越高，命中率和闪避率就越高，将对手击倒的概率也会一并提高。

攀绳（ロープ登り）





需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时，玩家需要快速划动下屏。这台设备针对的是主角的精神力（マインド），影响主角在战斗中被击倒的几率。

跑步机（ランニングマシーン）





需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时，玩家需要在下屏快速画圈，尽可能画出大的圈是获得高评价的窍门。这是一台提高运气（ラック）的设备，高运气可以提升普通技的伤害以及会心一击的发生率。

TIPS 使用综合肌肉锻炼机时，最好放弃触控笔，用两手拇指来按，效率比较高。

挺举（バーベル）




需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时，玩家需要看准时机点击下屏，让箭头停在红色的那一格。完成锻炼后可以提升主角的HP。

综合肌肉锻炼机（总合筋トレマシーン）




要开发此设备需要1亿元，但是绝对物有所值，最好尽快开发。锻炼时，玩家需要点击下屏出现的拳头，正确命中次数越多，评价越高。完成锻炼后，会随机提升主角的能力。由于以上针对单项的锻炼设备最多只能将主角的能力提升3点，因此，能一次性提高几项能力、合计最多可提升5点的综合肌肉锻炼机就成了最高效率的选择。

3F 机房（サーバールーム）

★★★★★★

该楼层中有许多底座，只要花费25万元就可以在底座上架设服务器，之后就可以选择自己拥有的英雄装进行出租了。设置好之后，随着时间流逝就会有租金入账。租金由玩家自己决定，不过英雄装的人气度和能力越高，其基本租金就会越高，在基本租金的基础上再加一些，就可以赚得钵满盆满，可谓最速生财之道。有闲置的英雄装就拿来这里出租吧！

4F 英雄装工作室（ヒーロー着スタジオ）

★★★★★★

租借和购买的英雄装的能力和技能都不太靠谱，果然还是要自己动手丰衣足食。将手头的设计图和部件安装起来，可以按照玩家自己的要求来做出强力的英雄装。



首先玩家需要站上工作室中间的平台，然后选择已经凑齐部件以及设计图的英雄装开始组装。因为同一套英雄装的同一个部位，会有不同的部件，所以玩家要挑选出想用的部件来组装。一般来说，能力有加成且拥有强力招式的部件自是最佳，不过有时会出现能力是负值但招式强劲，或能力加成高但招式不怎样的情况，此时就需要作出取舍。选择好四个部件后，按下“ヒーロー着を作る”就会进入拼装阶段。

技能强化



从页面左下的图可以看出，有两个部位的部件拥有“みひらきカット”这个招式。在这种状态下拼装成功的话，“みひらきカット”就会强化至有两个加号（因为其中一个原本就已经是强化过的），这就是技能强化。如果拼装获得了“大成功”的评价，则所有技能都会强化；“失败”的话，则不会强化。英雄装固定是有4个招式的，如果进行技能强化，第四个招式就会随机补充。



拼装阶段是个需要搭配重力陀螺仪的小游戏。玩家要从下屏选择头、左臂、右臂和腿的部件，然后扔到躯干上。对，就是扔。划动部件的速度会影响部件扔出去时的速度，而左右移动部件则需要倾斜3DS本体。能够一次性循着上屏的路线拼到躯干上的话，评价就会上升，最终成品也会强化；反之，根本就扔不中的话，评价就会降低，最终成品就会弱化。如果是希望拼出能成为主战力的英雄装，小编建议还是在拼装前存个档，然后选择下屏的“おまかせ”花大价钱让电脑帮忙拼，这样比较有保障（即使花大价钱也有得不到“大成功”评价的时候，所以S/L大法很重要）。



大成功




附图是同样的部件在拼装时获得不同评价的情况下的最终成品。左图获得了“大成功”评价，所以基础能力较高、变身时间较长，招式也全部得到了强化。另一方面，右图则是“失败”评价，在性能不如左图的同时，原本应该有两个加号的“ストレート”招式也没有得到强化。拼装失败时，部件上原本附带的“兆特级必杀技”还可能会消失，所以拼装时一定要争取获得“大成功”评价。

此外，在没能准确沿着路线拼到躯干上的情况下，虽然同样能获得大成功的评价，但是英雄装的变身时间会变短。所以还是那句话，想要拼得好，存档靠电脑。





TIPS 比起花大笔资金用强力招式，还是用普通招式切实地连续削减敌人HP要来得比较靠谱，所以还是尽量选用能力高的部件。

战斗

本作的战斗比较独特，只有意识到观众，懂得适时地调动人气，才能获得高评价。战斗全程用触控笔操作。

战前讯息

★★★★★★



项目	说明
ファイトマネー	酬劳，将人气炒到最高时所能获得的金钱的最大值。
试合时间	战斗的时间限制。
开始资金	战斗一开始所持有的资金。
HP	主角的HP最大值。
ガチンコ	一开始拥有的正面回应的次数。
リング属性	战斗场地内会出现属性格子种类。

注：这些为一般对战规则。有时会有限制英雄装属性、体型及等级等特殊规则。

战斗界面

★★★★★★



❶酬劳槽，亦等同于人气值。金色的为我方，银色的为敌方的人气，当酬劳槽全部为金色的情况下胜利，就可以获得全额的酬劳。否则就只能按比例获得一部分。

❷对手的HP槽，HP槽前显示的是其当前英雄装的属性。

❸当前英雄装属性，以及剩余的变身时间。还有主角的HP槽，主角的表情会随HP槽变化。本作有个特点，就是每次结束战斗后HP槽都会回满。

❹主角现在拥有的属性加成和异常状态会显示在这里。

❺资金。需要留意的是，资金和主角拥有的金钱不是同一个概念。资金只能在战斗中收集并在战斗中使用，想象为魔力值会比较容易理解。

❻变身。可以切换成其他的英雄装应战，用于属性不合或变身时间即将结束时。不过，变身后会有一段时间只能任人鱼肉，需要注意。

❼道具。使用在商店里购买的道具。

❽商店。此处可以用主角持有的金钱购买资金、布下陷阱或给对手造成异常状态。

❾战斗场地。分为5个格子，在该区域用触控笔控制主角移动。散落在地上的是资金，需要收集起来以进行攻击。场地内某些格子会附带属性，和主角同属性的格子会变成金黄色，主角站在这种格子里会有能力加成，身上会出现“パラメ-タ-+30”的字样。不过加成并不是永久性的，格子隔一段时间就会变换属性。擂台的四边是角柱，站在上面可以炒热人气。

❿表示我方和敌方距离的槽。黄色为近距离，橙色为中距离，红色则表示远距离。双方的距离会影响招式的使用。

⓫攻击，选择对敌方使出的招式。攻击下方的槽代表资金，当收集到的资金达到黄线时，就可以再获得一次正面回应的机会。

炒热人气（アピール）

点击场地四角的任意一个角柱，就可以站在上面炒热人气。炒热人气时会获得直接大量资金，观众往场地里扔的资金也会增加。不过炒热人气时处于完全没有防备的状态，受到攻击的话会直接倒地。当对手收集不到足够资金时也会炒热人气，切断对手财路逼其站上角柱，是经常会用到的战术。

防御应对

★★★★★★



当敌人发动攻击时，我方就会作为防守方，选择应对的措施。当我方攻击时，对手也会采取同样的行动。一共有4种防守方式：

防御——耗费10万资金，抵挡敌人的攻击，能有效地减少伤害。不过，对手的攻击附带“贯通”效果时，即使选择防御也无法减少伤害。

硬扛——不耗费资金，直接接下敌人的攻击，可以提高人气。依据敌人的攻击所造成的伤害，会直接得到相应的资金。当敌人实力很强，或者属性克制我方时，这一指令还是谨慎使用为妙。

闪避——耗费20万资金，闪避敌人的攻击。如果能成功闪避则将完全不受伤害，还能提高人气；相反，若闪避失败，则受到的伤害将会增加。面对带有“广范围”效果的招式，闪避是必定失败的。

正面回应（ガチンコ）——我方会和敌人进行对决，然后进入小游戏。小游戏的种类为健身房的锻炼方法的其中一种，如果我方能够战胜敌人，则不但能取消对手的攻击，还能补充一点资金并让对手陷入“眩晕（ピヨッタ）”状态，制造攻击的机会。

压制（フォール）

★★★★★★

当对手倒地（ダウン）时，在下屏点击它可对其进行压制，压制时需拼命划动下屏，压制超过3秒就会直接获得战斗的胜利，而且能够提高不少人气。不过，若对手的HP不是处于见底的状态，即使压制也不可能成功。倒不如趁其倒地去收集资金或再次发动攻击。





胜利条件及战斗评价

★★★★★★

游戏中的胜利条件共有3种：

· 将对手的HP削减至0；
· 压制对手超过3秒；
· 在对手的英雄装的使用时间归零后将其击倒。

胜利后，系统会根据玩家获得的金钱进行评价。只要玩家注重演出效果，多使用华丽的招式，将报酬槽升满，基本上都可以获得S级评价。此外，玩家还有一定几率以租借的形式获得对手使用的英雄装，或者直接获得对手的英雄装，不过后者几率极低。在部件商店开放后，获胜时通常还会得到对手的英雄装的部件。

道具一览表

★★★★★★

道具名	价格	效果	最大可携带数
スポドリ	100万	回复100点HP	9
スポドリメガ	200万	回复200点HP	9
スポドリギガ	400万	回复400点HP	6
スポドリテラ	1000万	回复所有HP	3
パニフルリカバー	100万	解除盲目状态	9
ドクドクリカバー	100万	解除中毒状态	9
ゼニピタリカバー	100万	解除贫穷状态	9
トラップワクチン	1000万	可以无效一次陷阱	9
ピヨッタワクチン	2000万	不会陷入眩晕状态	9
パニフルワクチン	2000万	不会陷入盲目状态	9
ドクドクワクチン	2000万	不会陷入中毒状态	9
ゼニピタワクチン	2000万	不会陷入贫穷状态	9
パワーブースター	1000万	让英雄装的力量变为1.5倍	3
ディフェンブースター	1000万	让英雄装的防御变为1.5倍	3
スピードブースター	1000万	让英雄装的速度变为1.5倍	3
テクニブースター	1000万	让自身的敏捷变为1.5倍	3
マインドブースター	1000万	让自身的精神力变为1.5倍	3
ラックブースター	1000万	让自身的运气变为1.5倍	3
パワーウィルス	1000万	让对手的英雄装的力量变为一半	3
ディフェンウィルス	1000万	让对手的英雄装的防御变为一半	3
スピードウィルス	1000万	让对手的英雄装的速度变为一半	3
テクニウィルス	1000万	让对手的敏捷变为一半	3
マインドウィルス	1000万	让对手的精神力变为一半	3
ラックウィルス	1000万	让对手的运气变为一半	3
だいちのエリア	500万	将脚下的格子变成土属性，持续时间较短	5
みずのエリア	500万	将脚下的格子变成水属性，持续时间较短	5
ほのおのエリア	500万	将脚下的格子变成火属性，持续时间较短	5
かぜのエリア	500万	将脚下的格子变成风属性，持续时间较短	5
ひかりのエリア	500万	将脚下的格子变成光属性，持续时间较短	5
やみのエリア	500万	将脚下的格子变成暗属性，持续时间较短	5
だいちのリングマット	1000万	将场地变成土属性，持续时间较长	5
みずのリングマット	1000万	将场地变成水属性，持续时间较长	5
ほのおのリングマット	1000万	将场地变成火属性，持续时间较长	5
かぜのリングマット	1000万	将场地变成风属性，持续时间较长	5
ひかりのリングマット	1000万	将场地变成光属性，持续时间较长	5
やみのリングマット	1000万	将场地变成暗属性，持续时间较长	5

商店物品一览表

★★★★★★

道具名	价格	效果
ぞうし50	500万	增加50万资金
ぞうし200	2000万	增加200万资金
ぞうし400	4000万	增加400万资金
バインドトラップ	2000万	在场地中设置一个限制对手行动的陷阱
デジボントラップ	2000万	在场地中设置一个给对手造成伤害的陷阱
リバーストラップ	2000万	在场地中设置一个让对手脚下的格子变成克制他的属性的陷阱
デジボンロング	3000万	对远距离的对手造成轻微伤害
デジボンロングメガ	6000万	对远距离的对手造成中等伤害
デジボンロングギガ	1亿2000万	对远距离的对手造成大量伤害
デジボンミドル	3000万	对中距离的对手造成轻微伤害
デジボンミドルメガ	6000万	对中距离的对手造成中等伤害
デジボンミドルギガ	1亿2000万	对中距离的对手造成大量伤害
デジボン	3000万	对近距离的对手造成轻微伤害
デジボンメガ	6000万	对近距离的对手造成中等伤害
デジボンギガ	1亿2000万	对近距离的对手造成大量伤害
デジボンワイド	6000万	无论对手在哪里都可以对其造成轻微伤害
デジボンワイドメガ	1亿2000万	无论对手在哪里都可以对其造成中等伤害
デジボンワイドギガ	2亿	无论对手在哪里都可以对其造成大量伤害
ピヨッタタッチ	1000万	让对手陷入无法采取任何行动的眩晕状态
パニフルタッチ	1000万	让对手陷入无法察觉到玩家位置且无法攻击的盲目（パニフル）状态
ドクドクタッチ	1000万	让对手陷入HP持续减少的中毒（ドクドク）状态
ゼニピタタッチ	1000万	让对手陷入无法补充资金的贫穷（ゼニピタ）状态



剧情攻略





在正式开始游戏前，建议玩家先下载试玩版并完成。继承试玩版的存档可以获得风属性英雄装“怪盗ジョ－カ－”。之后再在标题界面选择“とくてん”→“QRコ－ド”，然后扫描一旁的QR码获得土属性英雄装**“アメフトタイガ－MVP”**和水属性英雄装**“ウオダイミョウ”**。有这三套强力英雄装，有助玩家顺利通关。

序章

本章内容以教学为主，一路跟随指引操作即可。

小学生豪胜快斗（豪胜カイト）和好友财前满男（财前ミツオ）、兼丸福太（兼丸フクタ）以及天野流（天野ナガレ）一同组成了胜掘公司（ガッポリカンパニ－）参加了英雄战斗大会“胜掘英雄战争（胜掘ヒ－ロ－ウォ－ズ）”。预选在胜掘神社展开，众人来到神社和神官对话，进行教学战。

胜利后前往神社南方的公园，与那里的主考官对话，得到金钱后前往车站前的电子市场购买道具，再回来开战，战斗中会对道具和商店进行教学。

之后前往车站前的喷水池，与那里的主考官对话，并拿着钱去电子市场租借英雄装。和这里的主考官的战斗，会对变身进行教学。连胜两名主考官后，再回到神社和神官对战。

BOSS战

对手	试验官
英雄装	かしこみマスタ－
属性	土
酬劳	10万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

由于手上的英雄装性能较好，只要活用在教学中学到的即可轻松获胜。胜利后通过预选，并获得1亿元金钱。



前往公园南侧的零食店“乐驮屋”，触发剧情动画后，回到公园西北侧的自宅。序章就此结束。

第一章

对话结束后前往公园，走出教学楼时会提示出现了钱箱。在足球场中间就可以见到这种金色的箱子，以后会在不同的场景里，多切换角度才能发现。

来到公园与小孩对话，之后前往车站前与一男子对战，此战中会学到炒热人气的技巧。之后回到公园，会触发剧情。

剧情过后已经是第二天，快斗要参加在学校中举行的胜掘英雄战争的第一轮比赛。在校门前会开启战斗邮件功能，进入校门后根据提示打开刚刚收到的邮件并进行挑战，可以在正式开战前提高一个等级。

校门旁边的体育仓库就是本次比赛的补给点，里面有电子市场和洗衣机。快斗需要击败分散在学校里的5个对手才可以胜出，而部分需要快斗获得特定场数的胜利后才愿意一战。凭借手头的英雄装的高性能，按照校舍1F→校舍2F→体育馆→泳池边→足球场边的顺序进行挑战，就可以突破第一轮比赛，需要购买道具时不要吝啬，反正很快就会失去所有身家……

胜利后收到神秘邮件，来到天台与一直失踪的流进行对战。这场战斗是必败的，快斗会被无情地秒杀，之后失去所有财产和英雄装。

在河川敷发生神秘的虚无僧赠与英雄装的剧情，往家的方向走的途中福太会收到天启，之后往神社进发。在神社里会遇见快斗的姐姐豪胜爱（豪胜アイ）和她的同学虎井狮子丸，不堪狮子丸言语侮辱的快斗，一怒之下使用神秘英雄装“エンタ－・ザ・ゴ－ルド”与其开战。

BOSS 战

对手	虎井狮子男
英雄装	つっぱり将军
属性	火
酬劳	100万元
起始资金	350万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

这场战斗中可以直接使用兆特级必杀技一击结束战斗，不过得到的金钱会比较少，在全财产归零的情况下，还是尽量以华丽的战斗来多挣点资金比较好。

战斗结束后，神秘的虚无僧——钱念跑出来，要求快斗支付100亿日元的使用费。于是快斗三人的负债生涯就此开始。

第二章

从这里游戏才算正式开始。胜掘英雄战争的每一名选手都会拥有一个基地，而快斗的基地就在原先的体育仓库的位置。来到基地，成为了胜掘公司的监督的钱念已经在里面等着。当熟悉了一轮基地里的设备后，快斗等人向车站前进发，准备去打听下一轮的对手海鸣一心的情报。

走出基地后，会有一名老师来告知随机英雄邮件的事情，以后走在路上就会出现踩地雷式的战斗了。此外，银联G的第7项机能开启，可以通过它直接回到基地门前了。在车站前打听到海鸣一心的大本营的位置，于是一行人又向着东面的胜掘鲜鱼市场城前进。进入胜掘港区域后，敌人大多为水属性，所以初始英雄装最好换成土属性英雄装，同时也为之后的一心战做好准备。

来到胜掘鲜鱼市场城，战胜门口的工作人员后入内。在市场城内打听到了一心的情况，同时还用100万元买到了可以改变场地属性的情报。离开时会再次发生战斗，剧情后前往中央町的乐驮屋门口，与那里的女子对战，胜利后获得だいちのリングマット。

赚满2千万元后回到基地，将钱付给钱念，然后被领到新落成的2F的健身房。此时最好抓紧机会将锻炼次数用完，若有1亿元可以开启总合筋トレマシ－ン则更好，锻炼完后下楼，就会进入第二轮比赛。

第二轮比赛需要击败胜掘港内的5名对手，然后从他们口中问出暗号，再将其输入市场城内的终端。每次问出暗号都必须先回去输入，才可以挑战下一名对手。暗号和数字的对应关系如下：

暗号	数字
苦劳はしない	968471
焼くお豆腐	890102
见ろ、早くに	368892
内藤兄さん	711023
西は南	248373

BOSS 战

对手	海鸣一心
英雄装	ウオザムライ
属性	水
酬劳	150万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

输入最后一个数字后，便要与海鸣一心开战。其水属性英雄装很强，如果能力比较低且没有什么强力的招式，即使是土属性也很难将其打倒。如果玩家手上没有强力的土属性英雄装，那就使用剧情中得到的**だいちのリングマット**将场地转为土属性，搭配着将其打倒。其英雄装拥有贯通防御的招式，HP比较少的时候应尽量选择回避。海鸣一心第一次濒死时，会使用**スポドリ**恢复100HP。

第三章

本章开始，在战斗中场地会追加属性，攻击与防御时的站位就变得十分重要。剧情过后，快斗等人在钱念的要求下前往基地，会发现3F和4F也开放了，银联G的第3项功能也随之可以使用。随后，三人又前往第三轮比赛的场地，黑铁町（くろがね町）。路上遇上了正在纠缠爱的狮子丸，于是又要打一场。战胜后狮子丸开始暴走，此时中途杀出了金形铁之助将狮子丸打飞，不过他自己也突然出了故障，要求众人将他送回黑铁町。

黑铁町的敌人以土属性为主，要准备好风属性的英雄装。如果有试玩版的存档所赠送的“怪盗ジョ－カ－”的话会方便很多。将铁之助送回工场，然后前往黑铁町的公园与钱念汇合。从钱念口中得知下一轮将对上的对手，正是金形铁之助。为了获胜，三人在町内进行调查，回到工场门口时，代替不在状态的铁之助与神秘的三人组进行战斗。需要注意的是，对方使用的是水属性英雄装。

胜利后发生剧情，在工场门口捡起计划书后前往市场城与一心对话，得知了幕后黑手电子王国（サイバ－エンペラ－）的消息。对话间，神秘三人组再次赶到，向快斗发起袭击。这次对手使用的是风属性英雄装，而且攻击力也比较高。玩家可以试着拼出比较强的火属性英雄装，或者试着用土属性以外的应战。胜利后，从对手口中听说了电子王国的社长也参赛的事情。



赚够5千万元，回到基地并交给钱念，就可以进入第三轮比赛。第三轮比赛中，与对手战斗前会进行抽签，中奖的话战斗中HP会翻倍，不中的话则战斗结束后得到的金钱翻倍，对玩家来说其实都是增益。这次比赛依然是有5名对手，除了土属性之外，还有使用风属性英雄装的对手，所以火属性英雄装必不可少。

BOSS 战

对手	金形铁之助
英雄装	カラテ・デエ－ク
属性	土
酬劳	300万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

全胜后回到工场与铁之助开战，其攻击以近距离为主，攻击力也挺高，在有地形加成的情况下可以造成100点左右的伤害，要注意血量及多使用闪避。使用道具改变格子属性或者给自身能力加成都是不错的选择。拥有“**怪盗ジョ－カ－**”的话，可以考虑打远距离游击战。

第四章

快斗来到基地，了解到下一战的对手正是电子王国的社长、收购铁之助的工场并且污染胜掘湾的幕后黑手——底波拉贵崎（デボラ贵崎）。先去中央町的公园开会，然后前往车站前，和电子王国的神秘三人组的最后一人进行对战。对手会在战斗中切换水属性和风属性的英雄装，相应地变身应对即可。胜利后，从对方口中，得知了贵崎酷爱收集英雄装，以快斗的“エンタ－・ザ・ゴ－ルド”为诱饵的话，说不定能够和他打赌的情报。之后三人前往河川敷，往北面走就来到了末之内（末の内），而电子王国的就位于末之内北面。在众多媒体面前，快斗以自身的英雄装为赌注，让贵崎在失败后放弃黑铁町的收购，而贵崎也一口答应，不过还附加了要额外收取1亿元的条件。

回到基地被钱念训斥了一顿，之后在钱念的指使下先去给贵崎支付1亿元。

走到学校门口时遇到神秘的小孩，在他的“强制展开”之下，快斗不得已与其展开战斗。其英雄装为风属性且速度很快，玩家最好使用速度较高的火属性英雄装，否则会陷入苦战。击败小孩后，他喃喃自语道便离去，留下摸不着头脑的快斗继续前往电子王国。走进电子王国后，会与贵崎的秘书开战，她身着土属性英雄装，不过实力平平。之后到达2F的贵崎办公室支付1亿元并返回基地，第四章结束。



BOSS战

对手	底波拉贵崎
英雄装	バロン・ザ・ユ-ロ
属性	水
酬劳	400万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

击败了5名对手后，来到贵崎的办公室就可以与其决战啦。贵崎使用的英雄装是水属性的，拥有能造成毒状态的技能，所以新的英雄装“エンタ-・ザ・スピ-ド”相性十分不错。惟一缺点是变身时间太短，上场时最好用其他速度快的土属性英雄装，一边收集金钱一边把场地变成土属性。当贵崎使用毒状攻击时，就用闪避应对。累积足够的金钱后就换上“エンタ-・ザ・スピ-ド”，然后利用场地效果尽快用黄金必杀技将贵崎击倒。

胜利后，贵崎企图不认账，不肯放手黑铁町。此时，曾经出现在流的身边的神秘黑衣人金钱幽灵（マネ-ゴ-スト）突然出现，将贵崎的财产全部夺走后消失。

第五章

一开始来到基地，钱念道出了贵崎强大的秘密在于其英雄装属于最初的原型系列。而同个系列的快斗的英雄装是可以进行强化的，不过需要进行三场激烈的战斗来解压缩强化数据。第一场战斗在河川敷展开，对手就是曾经对上的一心。第二场战斗是在鲜鱼市场城，对手果不其然是铁之助。第三战是在黑铁町的工场门口，对手居然是狮子丸。三个人的攻击方式没有太大变化，不过实力有所提升，这边只要相应地提高等级便可以应对。

战胜后回到基地，然后来到体育馆与钱念对战。第一回战斗中，钱念使出了特别的招式让快斗陷入了中毒状态而落败。开始燃烧起来的快斗成功解压缩了强化数据，让英雄装得以进化成“エンタ-・ザ・スピ-ド”，再次向钱念发起进攻。新英雄装的速度很快，增加了能解除中毒状态的招式。虽然变身时间依然只有50秒，不过只要不断拉开距离，用速度优势收集金钱并发动攻击，50秒内击败钱念并没有太大问题。



胜利后，钱念透露了流的英雄装也属于原型系列，如果能击败贵崎的话，说不定能获得一些情报。之后向钱年支付1亿元参加费用，就可以进入四分之一决赛。快斗想要一口气直接解决贵崎，没想到贵崎却用肮脏的大人的手段雇用了5名其他参赛者来保护他。这样一来还是必须先解决5个人，才能靠近贵崎。在陪同作战的钱念的建议下，在比赛前快斗要通过钱念的眼镜来猜出5名参赛者到底收了贵崎多少钱，如果猜中了，这笔钱将归快斗所有。5名对手的金额及英雄装属性如下所示：

金额	英雄装属性	备注
160万	水	–
40万	土	–
200万	风	回避率高
80万	土	–
270万	水	拥有增强自身基础能力的招式





第六章

为了搞清楚金钱幽灵的事情，快斗等人来到了基地，遇见了“英雄银行”的女程序员宝乃光，她希望快斗等人能帮忙找到失踪了的贵崎，借此也可以了解到更多金钱幽灵和流的事情。三人决定先到电子帝国去找找线索。来到贵崎的办公室，其秘书告诉快斗，在中央町有人看到贵崎死盯着别人手里的零食。来到乐驮屋门口，又听说类似贵崎的人跑到神社里去了。来到神社，好不容易说服顽固的贵崎跟着快斗等人离开，却突然来了一名叫做由利露藩的男人，企图将泄露金钱幽灵机密的贵崎带走。就在争执之时，流也出现了，快斗企图和流一战，不过流却因为力量失控无法应战，于是就由露藩来当快斗的对手。



虽然露藩一副很拽的样子，不过其英雄装只是普通的火属性英雄装，很轻松就可以解决。胜利后，曾在校门前对战的小孩出现，将露藩和流带走，而快斗等人则将贵崎带回基地。收下光的1亿后，贵崎道出了自己和刚刚的3人合称“黄金四铭柄”，以及金钱幽灵处于数据世界中的事情。

走出基地，快斗收到邮件，得知半决赛和决赛的地点都在欢乐城（ジョイポリス）。因为流等人都已经确定进入半决赛，快斗等人决定去那里先侦察一下。在那里，快斗等人遇到了正在苦等爱的狮子丸，为了掩盖自己的真实目的，狮子丸随口胡扯，最后又演变成了要对战的局面。对手是已经对上好几次的狮子丸，只要不让他收集到太多金钱发动黄金必杀技，就没有什么威胁了。之后会接到钱念打来的电话，让众人回去基地。

钱念告诉快斗，下一轮的对手将会是露藩以及神秘小孩——龙里千，而流已经在另外的组别进入决战。露藩拥有力量型的土属性英雄装，里千则是速度型的风属性英雄装，全部都是原型系列。为了取胜，钱念让快斗和其打一场进行战前模拟。钱念依然是土属性英雄装且速度较慢，利用机动性抢占金钱可以让其降低攻击频率并直接蹂躏他。之后收集到2亿元并跟钱念对话，就可以进入半决赛。

BOSS战

对手	龙里千
英雄装	ザ・ムゲン・ウラドラ
属性	风
酬劳	600万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

第一战的对手是里千，其风属性铠甲会使用提升自身性能的招式，以及将场上的资金都吹走的大招。虽说对手是速度型，但只要使用速度100以上的英雄装，借助地形完全可以抢在其前面将金钱收集完。其招式“りゅうのはき”对火属性也会造成很高伤害，要注意将HP保持在150以上。如果我方的英雄装的速度跟不上里千，就有可能被其抢光资金然后使出将场内资金吹走的招式，对于想使出高威力必杀技的玩家来说十分不利，最好换上能够应对近、中、远三个距离的火属性英雄装，然后用普通招式一点点削减其HP。

BOSS战

对手	由利露藩
英雄装	ザ・ドストル-ブルスキ-
属性	土
酬劳	600万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	-

胜利后，稍作准备再走回舞台，就要迎战露藩了。露藩的土属性力量型英雄装也有自我强化的招式，攻击力和防御力都十分高，当其攻击时最好全部选择回避，所以能够快速抢钱闪避率又高的高速度风属性英雄装自是不二之选。开战后最好第一时间铺上风属性的场地，不让露藩有加成的机会也让我方的风属性英雄装的闪避成功率增加。由于招式威力比较高，露藩缺钱时其攻击频率就会大大降低，而且还会站上角柱，此时正是攻击的大好机会，将其打落后倒地时还可以追加一次攻击。露藩拥有火属性的招式，所以即使穿着风属性英雄装也不要妄图硬接下其攻击。

龙和露藩都在落败后神秘地消失，不过这样一来，快斗也获得进入决赛的权利！

第七章

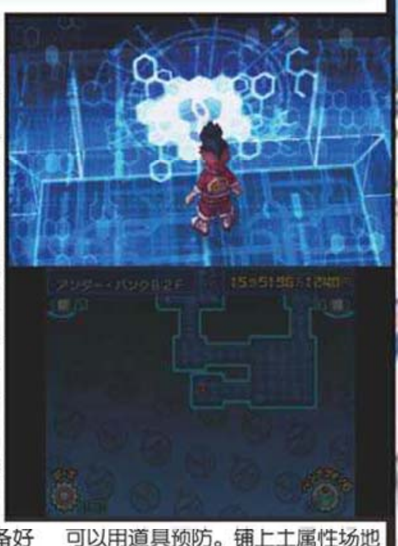


在基地内的快斗突然接到流打来的电话，急忙前往河川敷相见。然而，河边见到的流，很明显样子与电话中不同。这时金钱幽灵出现，承认了对流进行了精神操纵的事实，并且提出了要和快斗直接对决以测试其实力的要求。在强制展开面前，快斗完全没有拒绝的余地，只好开战。金钱幽灵使用的水属性英雄装，速度非常快，不过只有攻击性的招式，不会造成异常状态。铺上土属性的场地，用同样高速度的土属性英雄装就可以应付了。胜利后，金钱幽灵带着流消失，而钱念则让三人尽快回趟基地。在基地中，钱念告诉快斗，金钱幽灵企图通过征服英雄银行的世界来征服现实世界的真实目的。而流则是金钱幽灵的实验体，最终会被英雄装所吞噬，为了阻止，快斗必须要在决战中将流夺回来。

BOSS战

对手	天野流
英雄装	ザ・ドミニオン・ダラ-
属性	水
酬劳	800万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	-

支付3亿元后进入决赛，直接与流开战。流所使用的是水属性英雄装，以中远距离的攻击为主，且部分攻击不能回避，速度又很快，派上速度慢的英雄装基本上就只有挨打的份。由于流的攻击力高，用土属性英雄装来防御也不是理想的做法，最好是主动出击，一方面快速抢钱，另一方面是借助异常状态来阻止流的攻击，再备有一招中远距离的招式可以在流拉开距离时进行攻击。最后别忘记铺上水属性以外的场地，来对自身进行强化。



战斗结束后金钱幽灵出现，钱念抓住机会让他现出真身——原来是名叫安立纯守的男子。他挣脱钱念的束缚并将其击伤，自己则带上流消失了。

比赛过去3天后，为了让卧床的钱念复原，快斗决定去收集材料制作家传秘药“顽愿丸”。第一种材料是大福鱼骨，首先到鲜鱼市场城见到一心，然后与一旁的鱼店店主对话，之后在店主的要求下，到海边与其儿子对战。对方所使用的风属性英雄装会造成盲目和贫穷两种异常状态，所以要备好相应的恢复药。不过其英雄装的变身时间很短，故意拖时间并伺机击倒的话，可以轻松获得胜利。之后回到鱼店获得鱼骨并交给爷爷。

第二种材料需要在黑铁町才能获得，三人去找铁之助打听情况，然后在旋转螺丝钉附近找到销售者，对方却要求和快斗战一场。对手用的是土属性的英雄装，以近身攻击为主，拉开距离战斗的话很快就能解决。胜利后免费得到金属食材，带给爷爷后，很快就做出了顽愿丸。钱念服下后，很快便复活了，并与随后赶来的光一起道出了一切的真相：金钱幽灵，即安立纯守，是英雄银行的创立者。出身贫穷的他，慢慢地开始憎恨金钱、憎恨经济乃至全世界，于是他带走了原型英雄装就此失踪，而他现在的目的，是要改写整个世界。就在对话间，外面一阵骚动，原来改写已经开始。通过光所制造的传送机器，可以让快斗到达数据世界去救出流，这样应该就可以阻止改写。由于太过危险，钱念和光决定先去做准备，并让快斗与家人道别。之后先去趟基地，将“エンタ-・ザ・ゴ-ルド”和“エンタ-・ザ・スピ-ド”两套英雄装带上，并且备足大量的道具，然后来到屋顶乘坐传送装置。出发前会从光手中获得她制作的强化数据。

传送后会来到由数据构成的迷宫。通过黑洞会前往下一层，白洞则是回到上一层。途中会有一些墙壁挡路，需要找到对应的钥匙打开才能前进。B3会和贵崎的英雄装“バロン・ザ・ユ-ロ”再次对战，对方会不断使出毒状态攻击，可以用道具预防。铺上土属性场地用高速度土属性英雄（比如“エンタ-・ザ・スピ-ド”）强攻，并适时注意回复HP的话，不难击败。击败后会得到强化资料的碎片1，在一旁的宝箱中还能得到バロン・ザ・ユ-ロ的设计图。B6则要迎战露藩的英雄装“ザ・ドストル-ブルスキ-”。用铺场地战术，再用道具给力量和速度加成，就可以轻松甩开它。胜利后获得强化数据碎片2，在一旁的宝箱中同样可以获得英雄装的设计图。B9则是迎战黄金四铭柄中的龙里千的英雄装。沿用之前的铺场地和道具加成战术，在战斗中的商店里购买足够的战斗资金，再搭配“エンタ-・ザ・ゴ-ルド”的黄金必杀技就可以击败它。如果有其他强力的火属性英雄装也可以派上场。胜利后得到最后的强化数据碎片，不过要成功强化还需要一定时间。解除该楼层中的所有挡路的墙壁，可以在一旁的房间里得到“ザ・ムゲン・ウラドラ”的设计图。

在B10看到了流，正当快斗接近时，新的敌人出现并复制了“エンタ-・ザ・ゴ-ルド”的能力。就在快斗苦恼的时候，强化终于完成，新的英雄装エンタ-・ザ・ヒ-ロ-出现了。这套英雄装是光属性，而且变身时间也比原来要长，攻击时会有属性克制，不过防御时没有减轻。招式当中有一招覆盖所有射程且仅需98万元的攻击，搭配道具并不断拉开距离使用这一招来逐渐削弱HP，待对手HP在一半以下时再购买资金用黄金必杀技一击KO即可。胜利后，快斗带上了流，离开了数据世界。

第八章

虽然带走了作为空间融合的钥匙的流，但是现实中的空间融合并没有终止。原来，安立复制了钥匙，一旦主钥匙——流被带走，备用的钥匙就会插入，继续执行程序。就当众人陷入绝望之时，安立却主动提出了要和快斗赌一把，如果快斗能够将他和他的棋子们击败，安立就会终止计划，否则世界就会灭亡。为了拯救世界，快斗决定应战，和钱念两人向末之内进发。



走出学校后门，就遇到了来拦截的敌人。快斗会连战地属性和火属性的敌人，以至今为止的经验应战即可。随着敌人的大量增援，钱念一人挡下了敌人，而让快斗绕道前往末之内。到达车站前，与赶来帮忙的一心和铁之助会合，此时敌人再次出现，快斗会对上水属性的敌人。除了一招将整个场地变成水属性的招式外，并没有太多值得防备的地方。随后一心和铁之助帮忙殿后，快斗继续前进。来到河川敷，对上风属性的敌人。胜利后，狮子丸出来帮忙挡下敌人。而末之内就在眼前，进入后就是与安立的决战。

BOSS战

对手	安立纯守
英雄装	ジ・エンド・オブ・マネ―
属性	暗
酬劳	2000万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

安立拥有两套英雄装，分别是暗属性和光属性，暗属性的拥有夺取我方500万资金的招式，光属性的则拥有可以改变地形及英雄装属性的招式，两招都十分棘手且伤害很高，被攻击时还是尽量以闪避为主。因为其一开始会以暗属性应战，而我方仅有的光属性英雄装可以较好地克制，所以争取在其变身之前将其击倒。由于**エンタ―・ザ・ヒ―ロ―**的变身时间较短，刚开始还是要以其他的高速度英雄装来牵制安立。除了给自身进行强化外，还可以用道具弱化对手。当安立的HP在一半以下时，就可以换光属性英雄装来伺机了结它了。没能成功秒杀的话，其濒死时会回复400HP，而且会回复两次。因为之后还有一场战斗，玩家切记不要在这场战斗中将道具都用光了。

获胜后，安立却道出自己并不是最后的难关，真正的最终对手是流。虽然快斗不愿战斗，但是此时的流已经完全失去理智。一开战，流就连续使出大招，让快斗无法得到资金，快斗根本无法招架。眼看就要落败之时，快斗的"エンタ―・ザ・ゴ―ルド"获得了从外部获得资金的能力，接受了全世界的金钱之后，快斗再次投入战斗!



BOSS战

对手	天野流
英雄装	ジャスティス・ダラ―
属性	光
酬劳	3000万元
起始资金	100万元
时间限制	无限制
HP设定	无
正面回应次数	1
备注	–

这场战斗终于可以不用担心资金的问题而可以随意出招了。虽然流很强大还会瞬移，利用商店里的异常状态道具和陷阱来封锁其行动的话，他也没有还手之力。如果玩家的英雄装拥有可以让对手陷入昏迷状态的招式，可以连续使用，只要变身时间够长，可以直接将流磨死。如果没有这样的英雄装，借助近乎无限的资金，用**エンタ―・ザ・ヒ―ロ―**连续使出强力招式也是可以的。

胜利后，安立将附在流身上的英雄装消灭。原来，"エンタ―・ザ・ゴ―ルド"最后的特殊能力，是安立为了见识这个世界的良心而偷偷装的病毒。认识到"世界还是值得保留"之后，安立独自回到数据世界，让空间融合停止。流回复正常，钱念销毁了100亿元的合同，一切又回到了正常，游戏也迎来了结局。



尾声

结局后，游戏仍在继续。从数据世界可以前往新的战斗舞台"纷争之塔（バトルタワ―）"，电子市场当中会出现S级的英雄装的部件和设计图。曾经对战过的NPC会出现在城镇各处，与其对话可以选择再战一次，不过其实力会大大增强，玩家可要做好充分的准备。由于这些NPC可以反复挑战，对于玩家完成战斗委托和收集部件都十分方便，下面就列出这些NPC的资料。

位置	NPC	英雄装	属性
校舍3F	天野流	ジャスティス・ダラ―	光
		ザ・ドミニオン・ダラ―	水
黄金基地	念	ロックモンク	土

位置	NPC	英雄装	属性
神社	神主	かしこみマスタ―	土
中央町	试验官	クックミツボシ	火
乐耿屋前	お姉さん	ワクチンウ―マン	水

位置	NPC	英雄装	属性
胜堀湾	やんちゃ息子	シザ―ズビュ―ティ	风
胜堀鲜鱼市场城	海の汉	ニギリノミナライ	水
胜堀鲜鱼市场城	海鸣一心	ウオザムライ	水

位置	NPC	英雄装	属性
黑铁町	加工屋	アイアンワ―カ―	土
黑铁町	工员	ザ・グランプリ	风
金形町工场	金形铁之助	カラテ・デエ―ク	土

位置	NPC	英雄装	属性
河川敷	イチロ―	シノビストライカ―	火
河川敷	サブロ―	クンフ―バッタ―	土

位置	NPC	英雄装	属性
车站前	困っている人	クックミツボシ	火
车站前	试验官	シロオビ・デエ―ク	土
车站前	元社员	カチョリ―マン	水
车站前	元社员	スナイプクリ―ナ―	水
车站前	元社员	ヒラリ―マン	风

位置	NPC	英雄装	属性
电子王国 1F	元第一秘书	ミニ―コ	土
电子王国 2F	底波拉贵崎	バロン・ザ・ユ―ロ	水
欢乐城	虎井狮子男	つっぱり大将军	火
欢乐城	龙里千	ムゲン・ザ・ウラドラ	风
欢乐城	由利露蕃	ザ・ドストル―ブルスキ―	土

位置	NPC	英雄装	属性
数据世界最深部	安立纯守	ジ・アポカリプス	光
		ジ・エンド・オブ・マネ―	暗

纷争之塔

★★★★★★

从校舍天台来到数据世界的入口，不走通往最深处的黑洞而是前往新出现的光柱，就可以来到纷争之塔的入口。纷争之塔共有50

层，每一层都有一个守卫，需要击败守卫才能前往下一层。每五层会出现一次洗衣机，不过电子市场不会出现，所以道具只能省着用，战斗也最好不要拖太久。玩家在塔内可以随时存档，也可以随时借助传送离开，不过每次进塔时都必须从第一层重新打起。和战败的守卫对话可以选择再次挑战，所以塔内也是个收集部件和完成战斗委托的好地方。

层数	守卫初始英雄装及其属性	可能换上的其他英雄装及其属性	备注
1F	ミニ–コ（土）	ミス・フラワ–（水）	–
2F	ゲ–ムキレトロン（火）	シロオビ・デエ–ク（土）	–
3F	ワクチンウ–マン（水）	–	有几率获得锻炼券
4F	ヒラリ–マン（风）	カチョリ–マン（水）	–
5F	マッタリパンチャ–（火）	ブルジュンサ（土）	本层有洗衣机
6F	ミス・フラワ–（水）	ボイスタ–キング（风）	–
7F	ハリセンエミ–（风）	–	–
8F	つっぱり将军（火）	–	–
9F	センリョ–アクタ–（风）	トリックス–ト（风）	–
10F	ヘビ–ビルダ–（土）	チョイギリ–タ（火）	本层有洗衣机
11F	シノビサポ–タ–（火）	クンフ–ダイダ–（土）	–
12F	ブルワッパ（土）	クックミツボシ（火）/ヘビ–ビルダ–（土）	–
13F	ショウリョ–キッド（水）	ゲ–ムキビコビコ（火）	有几率获得锻炼券
14F	つっぱり将军（火）	–	–
15F	スナイプクリ–ナ–（水）	ボイスタ–ヤング（风）	本层有洗衣机
16F	シロオビ・デエ–ク（土）	–	–
17F	マルギリ–タ（火）	マグナムティ–チャ–（火）	–
18F	マグナムティ–チャ–（火）	ウッディバ–ディ（土）	–
19F	ミス・フラワ–（水）	ワクチンウ–マン（水）	–
20F	シノビストライカ–（火）	ブルワッパ（土）	本层有洗衣机
21F	マミ–オ–ガ（风）	ミス・フラワ–（水）	–
22F	ドクタ–ル–キ–（水）	ヒラリ–マン（风）	–
23F	ワクチンウ–マン（水）	スナイプスイ–パ–（水）	–
24F	ニギリノタイショウ（水）	スナイプスイ–パ–（水）	–
25F	ワクチンゲ–ル（水）	ボ–ヤコズミック（风）	本层有洗衣机
26F	センリョ–アクタ–（风）	–	–
27F	ブロンズマッチョ（水）	シルバ–マッチョ（风）/ゴ–ルドマッチョ（火）	–
28F	ドクタ–アナ–キ–（水）	ゲ–ムキビコビコ（火）	–
29F	チック・ア・タック（风）	ドクタ–アナ–キ–（水）	–
30F	アイアンワ–カ–（土）	オストシャッタ–（风）/ドクタ–アナ–キ–（水）	本层有洗衣机
31F	オストシャッタ–（风）	チャツミネコ（水）	–
32F	ブチョリ–マン（土）	ドクタ–アナ–キ–（水）	–
33F	ハリセンエミ–（风）	–	有几率获得锻炼券
34F	タイリョ–キッド（水）	ウオザムライ（水）	–
35F	オレ・テッチャン（土）	マンガ–ディアン（水）	–
36F	カラテ・デエ–ク（土）	クンフ–バッタ–（土）	–
37F	スナイプスイ–パ–（水）	ウッディバ–ディ（土）	–
38F	ボ–ヤコズミック（风）	チャツミネコ（水）	–
39F	ザ・グランプリ（风）	ニギリノタイショウ（水）	–
40F	ワクチンゲ–ル（水）	スイングマン（风）	本层有洗衣机
41F	シャッチョサン（水）	ボイスタ–キング（风）	–
42F	ウオザムライ（水）	センリョ–アクタ–（风）	–
43F	ファイア–マン（水）	マグナムティ–チャ–（火）	–
44F	ミリタリオン（土）	マグナムティ–チャ–（火）	–
45F	シャド–キティ（风）	ミリタリオン（土）	本层有洗衣机
46F	ブロンズマッチョ（水）	シルバ–マッチョ（风）/ゴ–ルドマッチョ（火）	–
47F	ムラ神さま（风）	チャツミネコ（水）	–
48F	カチョリ–マン（水）	–	–
49F	ファイア–ボ–イ（水）	かしこみデストピア（土）	–
50F	ミ–コ（土）	ダ–ティ–マミ–（风）/マッド・フラワ–（水）	–

战斗委托一览

★★★★★★

战斗委托在付出和回报上不成正比，如果打算靠这个赚钱的话还是劝各位玩家放弃。不过，将其视作一种挑战的话，倒是可以给游戏又增添一份新的乐趣。

战斗委托随游戏剧情推进逐渐增加，通关后全部开放。只凭地雷战来寻找战斗委托的目标的话，势必会耗去大量时间，建议玩家还是等通关后，借助NPC或纷争之塔内的守卫来完成委托。不过，部分委托要求会追加“敌人在战斗中变身则视作不满足要求”的限制，而游戏后期的敌人大多数都会变身……所以各位玩家还是自行权衡了。

序号	指定英雄装	报酬	战斗委托要求
1	つっぱり将军	スポドリ	战胜つっぱり将军5次
2	クックミツボシ	500万元	战胜マッタリパンチャ–、ニギリノミナライ和チョイギリ–タ
3	ガンティ–チャ–	ガンティ–チャ–	一场战斗中用招式チョ–クマグナム命中三次
4	シノビサポ–タ–	テクニブ–スタ–	穿着シノビサポ–タ–胜利3次
5	クンフ–ダイダ–	マインドブ–スタ–	穿着クンフ–ダイダ–获得9次胜利
6	かけだしアクタ–	800万元	用招式ハナアラシKO3次
7	かしこみマスタ–	ラックブ–スタ–	战胜チャツミネコ
8	マミ–オ–ガ	2000万元	战胜マミ–オ–ガ10次
9	チャツミネコ	1500万元	用兆特级必杀技KO敌人10次
10	トリックス–ト	ヒ–トアップ75%以上で胜利	在人气槽涨到75%以上的情况下胜利
11	ヘビ–ビルダ–	1000万元	用压制战胜アイアンワ–カ–
12	トラクタロ–	1400万元	战胜ザ・グランプリ
13	アイアンワ–カ–	3000万元	用兆特级必杀技KOセンリョ–アクタ–、ザ・グランプリ、チック・ア・タック、トラクタロ–、ヘビ–ビルダ–
14	クックミツボシ	2500万元	战胜マルギリ–タ
15	カチョリ–マン	2000万元	战胜カチョリ–マン10次
16	シノビストライカ–	スポドリメガ	用招式タマヤ–シュ–トKO敌人3次
17	シノビストライカ–	シノビストライカ–	战胜クンフ–バッタ–9次
18	クンフ–バッタ–	スポドリメガ	战胜シノビストライカ–11次
19	マグナムティ–チャ–	5000万元	在一场战斗中用チョ–クマグナム连续命中敌人3次
20	マグナムティ–チャ–	1000万元	战胜つっぱり将军5次
21	シザ–ズビュ–ティ–	2500万元	在人气槽涨到50%以上的情况下战胜ミス・フラワ–和マミ–オ–ガ
22	マルギリ–タ	1000万元	战胜クックミツボシ
23	ヒラリ–マン	かぜのリングマット	在战斗中赚取到500万以上的酬劳
24	カチョリ–マン	ディフエンスウイルス	在战斗中赚取到1000万以上的酬劳
25	カチョリ–マン	パワ–ウイルス	资金500万以下的情况下胜利
26	マンガ–ディアン	ラックウイルス	用みひらきカットKO敌人10次
27	スイングマン	2000万	在人气槽涨到80%以上的情况下胜利
28	ザ・グランプリ	スピ–ドブ–スタ–	战胜ザ・グランプリ3次
29	カラテ・デエ–ク	4000万元	战胜ヘビ–ビルダ–
30	ヒラリ–マン	3000万元	战胜カチョリ–マン和ブチョリ–マン
31	カチョリ–マン	カチョリ–マン	用压制战胜ヒラリ–マン和ブチョリ–マン
32	オレ・テッチャン	3300万元	承受了招式ゲキシャッタ–がため之后胜利
33	ニギリノタイショウ	3800万元	用招式にぎりウエ–ブKO敌人10次
34	ファイア–マン	2000万元	战胜マルギリ–タ和クックミツボシ
35	ボイスタ–キング	マインドブ–スタ–	在人气槽涨到80%以上的情况下胜利
36	ボイスタ–キング	4000万元	比センリョ–アクタ–和スイングマン更快地将人气槽涨到80%
37	チック・ア・タック	4500万元	在对オレ・テッチャン的一场战斗获得4次正面回应的胜利
38	ブチョリ–マン	だいちのリングマット	在战斗中赚取到1000万以上的酬劳
39	オストシャッタ–	3000万元	战胜ボイスタ–キング
40	オストシャッタ–	ディフエンブ–スタ–	战胜チック・ア・タック和ゲ–ムキビコビコ
41	ミ–コ	4000万元	战胜センリョ–アクタ–
42	ミ–コ	2500万元	对ミ–コ使用しんせいなるマイ来KO对手
43	センリョ–アクタ–	センリョ–アクタ–	战胜センリョ–アクタ–3次
44	センリョ–アクタ–	3000万元	在人气槽涨到80%以上的情况下胜利
45	ゲ–ムキビコビコ	5000万元	踏上全部4根角柱炒热人气后获得胜利
46	ニッコリパンチャ–	6000万元	无伤胜利
47	ウッディバ–ディ	4500万元	战胜ウオザムライ和マルギリ–タ
48	ワクチンゲ–ル	8000万元	用兆特级必杀技KO敌人10次
49	ミス・フラワ–	4000万元	在人气槽涨到80%以上的情况下战胜ハリセンエミ–和マミ–オ–ガ
50	センリョ–アクタ–	3000万元	在战斗中先行将人气槽涨到50%
51	シャド–キティ	シャド–キティ	在剩下1000万以上的资金的情况下胜利
52	ミリタリオン	ミリタリオン	用远距离的招式KOスナイプスイ–パ–
53	ボ–ヤコズミック	5000万元	使用招式たいきけんアタック3次以后获胜
54	シャッチョサン	7500万元	用招式キミだよキミ战胜ヒラリ–マン10次
55	ウオザムライ	2亿元	战胜在胜堀湾出没的所有英雄装
56	カラテ・デエ–ク	9000万元	战胜ニッコリパンチャ–、つっぱり将军和つっぱり大将军
57	トリックス–ト	7000万元	战胜ハリセンエミ–和ボイスタ–キング
58	マルギリ–タ	ほのおのリングマット	用压制战胜ウオザムライ、ニギリノタイショウ和ファイア–マン
59	シノビストライカ–	6000万元	战胜クンフ–バッタ–、ウッディバ–ディ和ザ・グランプリ
60	つっぱり将军	つっぱり将军	战胜つっぱり大将军
61	ブルワッパ	1亿元	用压制战胜シャド–キティ
62	タイリョ–キッド	みずのリングマット	用兆特级必杀技KOウオザムライ
63	ハリセンエミ–	7000万元	在人气槽涨到80%以上的情况下胜利
64	ハリセンエミ–	7777万元	战胜B级和A级的所有レディ体型的英雄装
65	ドクタ–アナ–キ–	8000万元	战胜マグナムティ–チャ–
66	シザ–ズビュ–ティ	1亿2345万元	战胜B级和A级的所有女性外观的英雄装
67	ボイスタ–キング	1亿5000万元	战胜B级和A级的所有ト–ル体型的英雄装
68	スナイプスイ–パ–	1亿元	战胜シャッチョサン

动作 ACT	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星		
	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ！		
BNGI	2014年4月10日	日版	1人
5119日元	对应邂逅通信		推荐玩家年龄：全年龄



你好，我是野原新之助，是个有点害羞的5岁小孩。这一次我的任务是要在游戏里拯救电影世界！听大姐姐们说电影世界的重要胶片破了很多洞，而我身为被传说中的场记板选中的人，必须通过拍摄来让电影世界复原。诶嘿，不知道到时会不会有很多泳装大姐姐来片场参加拍摄呢，如果亲爱的娜娜子姐姐也能看到我当导演的英姿就好了！而且拍摄任务全部都是我主演的剧场版的名场面，所以这也是一次重温经典的绝好机会啦！那么，废话不多说，就让我们赶快开拍吧！

文 库玛



游戏操作

按键	说明		X	进入下方画面操作
十字键/滑杆	选择/移动		Y	发动导演技能
A	确定/对话/开始拍摄		L/R	切换下屏画面
B	返回/跳跃		Start/Select	打开形形色色（いろいろ）画面

游戏内容

本作中小新的主要任务是开启各个拍摄所进行电影拍摄，与场景中的NPC对话解决其烦恼（おなやみ）委托，并在春日部町四处寻找收藏品。游戏的主线靠电影的拍摄推进，完成某些拍摄任务后还可获得特殊的导演感谢卡（カントクグラッチエカ-ド），装备这些卡片就可以在场景中使用特殊的技能；解决NPC们的烦恼不仅可以获得提升导演等级（カントクレベル）的导演点数（カントクポイント），有时也可开启新的拍摄所推动剧情的发展；收藏品的获取则需要打开分布在各个场景中的魔人壶，除了可以收集到21部剧场版中的经典道具外，通关后，小新还需要收集各种各样的电影票券（チケット）来开启追加的拍摄所。游戏没有通关的时间限制，因此玩家可以根据自己的步调来推动剧情的发展。

探险

游戏中还原了《蜡笔小新》里的许多经典场景，比如小新他们就读的幼儿园，平日大家经常一起玩耍的公园等等。在这些场景中不仅有拍摄所和形形色色的NPC，运用导演技能四处探索的话说不定会发现别有洞天的秘密场景哦！







▲地图（ちず）画面。装备了"カントクワープ"卡片后就可以自由地在已开启的场景之间进行瞬移。



▲点击地图中的拍摄所或烦恼任务委托人的图标都可以直接传送至目的地。



▲装备了“カントクオ-プン”卡片后就可以打开春日町中的魔人壶。

会话

本作的一大亮点就是全角色语音，因此单单只是与春日町里的NPC们对话就已经如同观赏动画般妙趣横生。而有时场景中的NPC头上会出现对话框，与其对话就可以接受烦恼委托，在对话时要注意用红色字标出来的内容，这些都是解决烦恼委托的提示，例如需要找寻的其他NPC的名字或物品所在地点等。完成了烦恼委托后，就可以得到导演点数和开启新拍摄所等奖励。

对话框	说明
	表明此NPC有烦恼委托
	可得到解决烦恼委托的提示
	对话后就可以完成烦恼委托
	继续推进对话



▶日程（スケジュール）画面。接受的烦恼委托会在日程画面中显示出来。



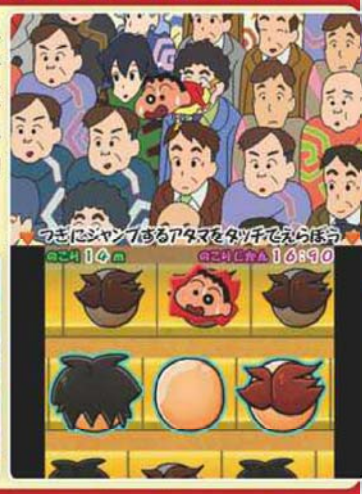


日程图标	说明
	为了推进剧情必须解决的烦恼委托
	为了推进剧情必须解决的拍摄任务
	烦恼委托，将其解决后可挑战新的拍摄任务
	烦恼委托，将其解决后可获得导演点数
	烦恼委托，与其他玩家进行邂逅通信后会出现
	已解决的烦恼委托

电影拍摄（撮エイガ）

坐上拍摄所的导演椅就可以开始拍摄，游戏中的拍摄任务几乎全部是由21部《蜡笔小新》剧场版中的名场面而衍生出的小游戏。小游戏有三个难度等级，星数越高的表明游戏的难度越大。除此之外，一些游戏还带有特殊的完成条件，达成了此类条件的话就可以以“最佳镜头（ベストカット）”完成拍摄，并获得更多的导演点数的奖励。拍摄需要花费干劲（やる气），当日的干劲花费完后就无法再进行拍摄了，到了第二天干劲会完全回复。随着游戏的推进，除了白天的场景外还会解锁夜间场景，当日白天的干劲花费完了的话，夜间会略微回复一点，夜间的干劲也没了的话就表明当日的干劲全部耗尽，并自动切换到第二天。





游戏菜单

形形色色画面

カントクレベルアップ 导演升级



利用在游戏中收集到的导演点数，可以提升干劲、技能（スキル）和等级（ランク）这3方面的能力。干劲主要用于电影拍摄，根据拍摄内容难度的不同所消耗的干劲点数也不一样。干劲消耗完后游戏中的时间会在白天和夜晚之间进行切换，白天切换到夜晚时可回复少许干劲（装备了特定的导演感谢卡时除外），而从夜晚切换到白天时则会回复全部干劲。除此之外，食用在游戏中找到的巧克力饼干（チョコビ）也可以适当回复干劲；而技能的点数越高，小新所能装备的导演技能就越多；等级的增加则可提升小新可挑战的小游戏的难度等级。不知道该怎么分配所获得的导演点数的话，可使用自动升级（オートレベルアップ）功能，选择开启（オン）后，系统就会自动分配升级点数。

カードセレクト 卡片选择

技能（スキル）画面，可查看目前装备了的导演感谢卡片，双击卡片图标可直接进入形形色色画面的卡片选择画面。



▲右上方显示了“推荐（オススメ）”时则为此时推荐装备的卡片。

卡片一览

图标	卡片名称	卡片说明	需完成的拍摄
	ヤル气プラス その1	获得额外的1点干劲	めざせテッペン！のぼりっこ
	カントクオ-プン	可打开放置在多个地方的布理布理魔人壶，获得里面的道具	おせおせ！魔人たいけつ！

图标	卡片名称	卡片说明	需完成的拍摄
	とくさつカントクパス	装备后可进入特摄摄影棚（とくさつスタジオ）	となえろ！タスケテケスタ
	スゲ-ナスゴイデス	清除路障	まきま～き！いのちのネジまわし
	カントクパス	装备后可进入室内摄影棚（しつないスタジオ）	みんなでつかめ！ひまわりキャッチ
	ぶりぶりカントクパス	装备后可进入布理布理摄影棚（ぶりぶりスタジオ）	たえろ！てんごくとじごく
	温泉パワ-	可以通过有水阻挡的场景	デカパワ-！とりしらべパラダイス
	オナラタ-ボ その1	可进行两连跳，并能与同类卡片实现累加	キャッチだ！アクションホバリング
	カントクヤクトク	与漂亮的大姐姐对话后可回复1点干劲	登れ！未来のランニング
	せんごくカントクパス	装备后可进入时代剧摄影棚（じだいげきスタジオ）	フルパワ-！ゴ-ルデンジャストミ-ト
	ヤル気プラス その2	获得额外的1点干劲	アセアセ！ボスさがし！
	カントクプロジェクタ-	在投影屏幕上打开通往前方的道路	ムチVS铳！せつなのガンマン胜负
	ちょ-オナラタ-ボ	可进行三连跳，并能与同类卡片实现累加	よけろ！ギリギリおいかけっこ
	ヤル気プラス その3	获得额外的1点干劲	とつげき！コンニャクだいらんせん
	ケツだけ星人	向下推动滑杆或按↓可让小新从狭窄的地方通过	ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき
	カントクよふかし	时间从白天切换到夜晚时，小新的干劲全部回复	つっぱしれ！マッタGoGoGo!
	カントク直感	利用野性的直觉获知最佳镜头的达成条件	コソコソ…！せんにゅうSKBE基地
	カントクワ-プ	可传输到之前去过的地点	ピョンピョン！ヘッドジャンピング
	メガヘがデルジャンプ	食用メガヘがデルⅡ后可跳到极高的地方	食べろ！モグモグゴックン
	ヤル気プラス その4	获得额外的1点干劲	さけべ！おこたえビッグ・ホ-ン
	ヤル気プラス その5	获得额外的1点干劲	おいつけ！カザマファイティング

图标	卡片名称	卡片说明	需完成的拍摄
	オナラタ-ボ その2	可进行两连跳，并能与同类卡片实现累加	スカイスカイ！ひろしのファミリ-キャッチ

在此选项中玩家可以查看已获得的导演感谢卡片并进行装备。玩家可以在装备中（セットちゅう）一栏里选择要卸除的卡片，再在画面下方选择要装备的卡片，或是直接选择要装备的卡片替换装备栏中的卡片。



干劲回复

进入此菜单后，选择食用（たべる）可让小新吃掉1个在游戏中收集到的巧克力饼干，选择取消（やめとく）则返回上层画面。





时间切换

选择至白天（ひるへ）或至夜晚（よるへ）则可以自由切换白天和夜间的场景。两个时段的拍摄内容、NPC的烦恼委托等都会有所不同。

自宅菜单（おうちメニュ-）



拍摄表

可按照剧场版的顺序选择已拍摄过的电影章节，继续点A键可以直接进入小游戏。



角色表

显示在游戏中遇到过的角色，点击部分角色还可以听到他们在剧场版中的经典台词。



收藏

查看在游戏中收集到的收藏品。用A键选择收藏品后可在上屏画面查看详细说明。



回忆剧场

再度观看游戏中发生过的剧情动画。

各种各样（あれこれ）菜单

邂逅通信（すれちがい通信）：只要玩家打开了游戏的邂逅通信功能并与拥有本作的其他玩家进行了邂逅通信的话，其他玩家就会在游戏中以邂逅对手（すれちがいライバル）的身分出现，玩家可与其比拼电影拍摄的成绩。随着游戏的推进会在越来越多的地点出现邂逅对手。



▲各种各样菜单需要从标题画面（タイトル画面）中进入。

ひみつのコマンド

• • • • • • •

コマンド入力ちゅう…

▲输入秘密指令就可以获得特殊奖励。

Tips 地图、技能和日程画面可以用L或R键进行切换。

秘密指令（ひみつのコマンド）：输入特定的秘密指令就可在游戏中获得特别的奖励。本作目前公布的第一个秘密指令是“×B↑→R←R”，输入后就可以获得500的导演点数和隐藏奖杯。

追加内容（ついかコンテンツ）：追加内容可在e商店中下载，追加内容分为收费和免费两种。



流程攻略

如果只是单纯写出推进游戏主线的方法，那么本作的乐趣可以说是少了不少，毕竟对《蜡笔小新》来说，恶搞的剧情要素和有趣的人物互动是必不可少的。因此本次的流程攻略除了推进流程的要点外，也会包含详细的剧情描写，文中以小新口吻写就的部分就是小编结合了实际剧情的脑补内容，不想被剧透的玩家可以只看用重点标示出的攻略要点。另外，流程中提到的小游戏的具体玩法请参考后文的“拍摄任务”，烦恼委托的具体解决方法也请参考后文的“烦恼委托”，并且由于玩家可以自行决定游戏中白天与夜晚之间的切换，游戏也没有强制规定完成烦恼委托的先后顺序，因此此处的流程攻略只是一个参考，玩家也可以按自己的步调推进流程。那么接下来就让我们一起进入小新英勇拯救电影世界的全新大冒险吧！



今天天气好好，和小白去了附近的公园玩接飞盘，结果小白老是接不住，真是状态不佳啊。天上有个巨大的飞艇一直在放“春日部的屁好臭啊（注1）”的歌，让人不知不觉地跟着唱了起来。但不知为何，听了我曼妙的歌声，小白的情绪有点低落呢。

注1：飞艇播放的歌词是电影节（えいがさい），小新听成了屁好臭（へがくさい），两者在日语中的发音近似。



结果一旁的风间凑过来纠正我说不是什么“屁好臭”而是“电影节”，妮妮听到后想起春日部最近貌似要举办电影节了。怪不得这几天街上有许多打着奇怪的喷嚏（注2）的人啊，结果刚说出这句话又被风间纠正说不是奇怪的喷嚏而是奇怪的装扮……诶，风间真是无趣的大人呢。

注2：小新把装扮（ファション）说成了喷嚏（ハクション），两者在日语中的发音近似。

说到电影节的话题，大家纷纷讨论起来想在电影节上看什么电影，正男说想看《少年忍者吹雪丸》，阿呆想看自己拍摄的《石头的故事》，我果然还是想看有许多泳装大姐姐的片子啊。大家正说着，我突然发现地上有个形状奇怪的东西。拿给大家看后，风间说这是拍摄电影时使用的场记板。妮妮也说这个场记板可能是电影节工作人员遗失的东西，于是大家提议将这个场记板交到派出所。



但是这个场记板的形状看起来和我的屁屁很搭呢，一放在屁股上果然Just Fit!我扭了扭屁屁将场记板打出了响亮的声响，结果不知道从哪里突然跑出来了一大群工作人员，它们一边搭建场景，一边对着我叫导演，于是我和风间、正男他们莫名其妙地就开始了电影的拍摄。

完成“とりもどせ！ボクラの友情キ－ワ－ド”的拍摄。



拍摄顺利完成后，一大群工作人员马上就走掉了，拍摄能够这么快地完成果然是多亏了我那如殿下般（注3）的导演才能吧。风间听后说小新你想说的莫非是隐藏的导演才能么？没想到风间居然这么直白地夸我，真是让人有点不好意思啊。

注3：此处小新本想说“隐藏的才能（ひめられたさいのう）”结果他把“ひめ”这个词说成了“トノ”。“ひめ”这个词单独拿出来在日语中有公主的意思，而“トノ”则是殿下的意思，小新可能因为自己是男孩子就擅自改用了殿下这个词……

突然公园里出现了两个神秘的大姐姐，其中有个大姐姐还好性感呢！那位性感的大姐姐问我们是在哪里找到这个场记板的。我立马凑到大姐姐们面前询问她们在电影院喜欢吃的爆米花口味，顺便邀请两位大姐姐和我一起去看电影！诶嘿嘿，我的搭讪果然还是一如既往地自然流畅呀！

大姐姐们在听说了我可以随意使用场记板后都很吃惊，于是两人躲在一旁悄悄商量了起来，不知道她们是不是在决定谁要和我第一个约会呢，这么受欢迎真是太让人苦恼了。两位大姐姐回来后，性感姐姐说自己叫赛莲（サイレン），金发的姐姐自称托琪（ト－キ－），并说她们是为了寻找场记板而来的工作人员，还一个劲地叫我“小新导演”让我协助她们进行拍摄。诶，虽然不知道导演是什么，但被大姐姐一直盯着，我还真有点心跳加速呢。

托琪姐姐和赛莲姐姐表示会作为副导演（アシスタントディレクタ－）帮忙，不过副导演这个名字好长，念起来真是不方便，于是她们决定将自己简称为ADK（注4）。妮妮听后说这好像一个偶像组合的名字，在后面加上个48之类的数字说不定更好呢。托琪说她和赛莲两人的年龄加起来刚好是48岁，于是ADK48这个名字就这么被愉快地决定了。妮妮好奇地问托琪多少岁，托琪说自己今年19岁，于是赛莲姐姐的年龄就这样暴露了，不过就算赛莲姐姐是即将迈入30岁的29岁，就算是和我妈妈一样的29岁，但因为赛莲姐姐是个大美女，所以我也不介意的啦！

注4：副导演在英语中的简写为AD，由于她们的活动主要集中在春日部，而春日部这个名字的日语发音的第一个字母为K，因此得出了“ADK”这个简称，联系后面的内容不用说就是恶搞日本人气女子团体AKB啦。

与赛莲对话。

赛莲姐姐说自己有一点烦恼的事，我问是因为有变态吗，她说不是，然后让我去找托琪，还说烦恼是工作人员和出演电影的演员都可能会有的，因此解决大家的烦恼也是导演的责任。诶，看来导演也很变态啊。结果被赛莲姐姐纠正说不是变态是辛苦（注5）。

注5：日语里的变态是hentai，辛苦是taihen，小新念反了。

继续前行跳上滑梯，并行至托琪处与其对话，与风间、正男、妮妮和阿呆对话后就可以完成托琪的烦恼委托，用获得的导演点数提升干劲（やる気）的等级，然后可使用托琪身后的拍摄所。继续前行跳上滑梯，并行至托琪处与其对话，与风间、正男、妮妮和阿呆对话后就可以完成托琪的烦恼委托，用获得的导演点数提升干劲（やる气）的等级。然后可使用托琪身后的拍摄所进行“ピョンピョン！ヘッドジャンピング”的拍摄。完成后获得导演感谢卡“カントクワ－プ”，利用它可在地图上进行瞬移。

通过“导演传输”回到家中，妈妈被我们突然出现的一大群人吓了一跳。一看到赛莲姐姐和妈妈站在一起就觉得同是29岁怎么有这么大的差别呢……爸爸一看到美人姐姐们整个人都目光犀利了起来，还说出了“有美人姐姐来到家里连房间都变得明亮起来了”这种老头子

笑话。然后果不其然，爸爸就被妈妈狠揍了……

托琪告诉大家自己和赛莲都是来自电影世界的人，而她们生活的电影世界是由现实世界拍摄的电影所组成，并且管理着现实电影中正常的剧情发展。但某日，一段非常重要的胶片上出现了“亲爱的”（注6）。诶嘿嘿，不知道这个“亲爱的”是想吃饭呢？洗澡呢？还是睡觉呢？

注6：托琪说的原文是“洞（あな）”，小新开玩笑说成了谐音的“亲爱的（あなた）”。

托琪姐姐说这些洞不知是怎么出现的，洞出现后电影的剧情都乱了套，并且电影世界的住民们都来到了春日部，原来这就是这几天春日部有那么多打扮着奇怪喷嚏的人的原因啊。爸爸露出了一副色眯眯的表情说那些人中有的女孩子还穿着漂亮的迷你裙什么的，弄得我也好想看哦！结果正兴奋的爸爸和我都挨了美冴这个大屁屁老太婆的一记狠揍，小葵也一脸不屑，唉……家里的女孩子真是凶残呢……

为了堵上胶片上的洞，赛莲姐姐和托琪姐姐特意来到了春日部寻找“传说中的场记板”，使用这个场记板就可以重新拍摄电影场景，并堵上胶片上的洞，电影世界也可以恢复原状。因此，她们拜托大家一起协助拍摄。爸爸一听到性感姐姐要拜托他就立马瞪着发亮的瞳孔说会全力帮助拍摄，还说什么为了上镜一定要提前剃一下胡子。可是爸爸，比起清理胡子你最需要的不是先清理一下脚臭么……妈妈和小葵一听说可以和帅气的男演员共同出演也异常兴奋，妈妈嘴上还说“哎呀，我是没什么兴趣啦，但孩子干劲那么高而我不积极参加的话好像有点说不过去呢。”可是说不过去的明明是妈妈的贫乳吧，没见过跟帅哥搭戏的女演员会有这么平的胸呢。

风间和妮妮他们也说会让家人一起来帮忙拍摄，托琪姐姐甚至建议让全春日部的人都参与进来。既然大家的干劲都那么高啊，那么就马上出发进行拍摄吧！

与野原家门口的多佩玛（トッペマ）对话，解决其烦恼委托。使用其身后的拍摄所拍摄“まきま～き！いのちのネジまわし”，完成拍摄后获得导演感谢卡“スゲーナスゴイデス”。

向画面左方走，站在光环上按Y键会出现肥嘟嘟左卫门，假面超人以及高达机器人来开道，继续前行会来到住宅街（じゅうたくがい）。在住宅街左侧会遇到有烦恼的风间妈妈，与她对话接受烦恼委托。

从住宅街右侧进入幼儿园（ようちえん），在向日葵班（ひまわりぐみ）中会遇到电影拍摄工作人员，与其对话接受委托。先传输到公园的出入口将手绢交给风间，完成风间妈妈的委托，然后进入公园中，将腰带交给动感超人（アクション仮面），完成工作人员的委托。动感超人右侧可进行“きゃっちだ！アクションホバリング”的拍摄。拍摄完成后获得“オナラターボその1”。

在公园入口往左走会遇到小爱和她的保镖，再继续往左走会遇到广志，与他对话接受委托。

进入商店街（しょうてんがい），往商店街右侧走会遇到正男妈妈，与其对话接受委托。再往右走会遇到书店的哑语两人组，对话后接受烦恼委托。

向右走与烧鸟屋的老爷爷（やきとり屋のおやじ）对话，再返回商店街左侧与正男妈妈和琦玉红蝎子队的三个不良少女对话即可完成书店两人组的委托。

从商店街中间用“スゲーナスゴイデス”打开道路可来到佐藤九日堂（サトーココノカドー），与美冴对话接受烦恼委托。传输到向日葵班可将色纸交给正男，完成正男妈妈的委托。从吉永老师处入手广志需要的剪刀。出向日葵班可在幼儿园左侧遇到小葵，将其带到美冴处，美冴身旁的拍摄点就可以用来拍摄“いそげ！ひまわりカートレース”，完成拍摄后就可以解决美冴的烦恼委托了。

去小爱和广志处汇报委托完成情况，广志身旁的摄影所可进行“ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき”的拍摄，拍摄完毕后后会正式达成广志的委托并得到“ケツだけ星人”的导演感谢卡。

去住宅街，用“スゲーナスゴイデス”技能打开左侧通往春日部山（かすかべやま）的道路，进入后会遇到爆炸头乐园大王（パラダイスキング）。

在春日部山有个发型好厉害的叔叔，叔叔说他的发型叫爆炸头，还说只要有了这个发型就可以酷到没朋友。不知道他的头发里有没有藏着糖呢？但爆炸头叔叔说他的头发里面只有梦想和勇气，诶……真是搞不懂一个脸长得那么热血的叔叔，怎么说出来的话就那么冷呢……

继续往左走会遇到后生挂和指宿。

在春日部山遇到了后生挂和指宿两个姐姐，她们为了提升人气推广温泉想组成一个对抗ADK48的组合，想了半天指宿姐姐提出叫桃子浴室洗澡堂Z（モモフロ アライバーZ）（注7）。我怎么觉得这个名字听起来这么耳熟呢。

注7：此处恶搞日本的五人女子偶像团体桃色幸运草Z（ももいろクローバーZ）。

完成6种以上的拍摄任务会触发剧情，神秘的制作人（プロデューサ）登场。



好不容易完成了一部分拍摄任务，突然有个神秘的大叔从天而降，赛莲姐姐说他是制作人，如果打比方的话导演像是家中会给大家做饭的妈妈，而制作人就像是统筹全局的爸爸，想了想爸爸在家里窝囊的样子，看来制作人也不是什么重要的角色嘛。

制作人大叔自我介绍说他叫天才制作人，简称“天才P（注8）”，感觉叫起来还是“柿种米果（注9）”顺口呢。大叔一张口就说“关照多多”之类的让人完全听不懂的话，还真是个奇怪的大叔啊……

注8：天才制作人在日语里是“カリスマープロデューサー（karisuma purodhu-sa-）”，简化发音并加上大叔自己的卖萌就成了“天才P（karipi）”。

注9：“柿种米果”的发音是kakipi，和制作人大叔自诩的简称发音十分相似，柿种米果是日本一种非常香脆的零食。

阿呆和妮妮解释说这个是娱乐业界的专业用语，其实就是把“多多关照”反过来说，这么个性的打招呼方式我很中意呢，于是用屁股夹起场记板和制作人打起招呼来。制作人看后兴奋地说：“‘新小’成为导演这件事果然是‘运命’的安排呀！”大家都觉得这个制作人大叔的性格和我有几分像，哎哟，真是让人不好意思呀，我也觉得和制作人大叔特别投缘呢。

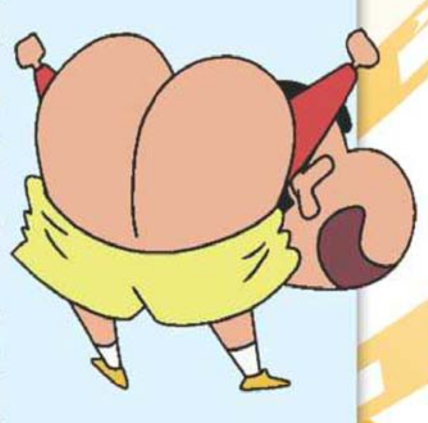
赛莲姐姐问制作人大叔今天为何会来，制作人大叔说他是想看看拍摄的进度。虽然托琪姐姐说现在的拍摄工作都在有序进行，但大叔还是觉得不够满意，并对我说晚上的时候我应该和他去“木本六”（注10）开心一下的。虽然不知道木本六是个什么地方，但听大叔的描述貌似是个非常带感的地方呢！但大家都说五岁小孩子不能去那里玩，诶……真是好遗憾啊……

注10：制作人将东京的六本木倒过来说了，六本木在东京有很多面向成人的夜店。

虽然不能去木本六玩，但是晚上也可以进行拍摄了，不过为了看电视上的动感超人晚上我想尽快回家呢……结果赛莲姐姐说她喜欢拚命拍摄的导演，还考虑和我约会呢！好吧，我的干劲一下就变得满满的了呢！

在公园的左侧会遇到有烦恼委托的小椿（つばきちゃん），去佐藤九日堂，用ケツだけ星人的能力一直往场景右侧走会遇到柠檬（レモン），与柠檬对话接受其委托。在最右侧找到小椿的鞋子后，移动至幼儿园可发现超级方舟毕Ⅱ（メガヘガデルⅡ），往幼儿园右侧走接受春日廉的烦恼委托。

将超级方舟毕Ⅱ交给柠檬后，柠檬身旁的拍摄所会开启。使用此处的拍摄所可进行“食べる！モグモグゴツクンコ”的拍摄，拍摄完后会得到“メガヘガデルジャンプ”的导演感谢卡。



刚完成柠檬的委托，色眯眯的制作人大叔就出现了，还非要摸我的赛莲姐姐，幸好被托琪姐姐阻止了。他的理由居然是我得到了新的导演技能就想摸一摸两位姐姐，真是毫无逻辑的可怕呀。

新获得的能力可以带人飞跃到很高的地方，说不定都能飞向宇宙呢，制作人听后露出了兴奋地表情，原来他想到如果是穿着裙子的女孩子飞起来的话说不定就可以看见小裤裤呢！制作人大叔真是好机智呢。大姐姐们要不要吃下超级方舟毕Ⅱ，然后一起飞向宇宙呢？

来到春日部山会发现风间也有烦恼委托，在商店街场景的中间找到调味料（ソース）后给风间汇报，然后再去佐藤九日堂找到调味罐的盖子，与风间对话后使用其身旁的拍摄所拍摄“おいつけ！カザマファイティング”了，完成拍摄后就可以达成风间的烦恼委托，并获得“ヤル气プラス その5”。



滚动调味壶的拍摄真是各种耗体力啊。得到的卡片貌似可以额外加1点干劲，其实我只要有泳装大姐姐就会超有干劲啊。没想到赛莲姐姐吃醋说有了她还不够有干劲么，也对啦！只要有赛莲姐姐一个人我就会有干劲呢！那么就趁着这股干劲完成晚上的拍摄任务吧，到时候赛莲姐姐一定会夸奖我的。

将时间换到晚上，在家门口右侧会遇到有烦恼的广志，接受其烦恼委托。

再去往家门口左侧可接受雪人胖胖（ス・ノ−マン・バ−）的委托。

进入高楼街（ビルがい）与大人版小葵（大人ひまわり）对话接受委托。

在高楼街使用“スゲ−ナスゴイデス”进入主题公园（テ−マパ−ク），在主题公园左侧找到便秘药，继续往左走会遇到有烦恼的芭蕾人妖两人组，接受他们的委托。

将便秘药交给广志并完成其左侧的“たえろ！てんごくとじごく”拍摄后就可以完成委托，得到导演感谢卡“ぶりぶりカントクパス”。

用“ぶりぶりカントクパス”进入布理布理摄影棚（ぶりぶりスタジオ）。与阿纳康达伯爵（アナコンタ伯爵）对话接受委托。往右走可以找到小葵的警察徽章，继续往右走会遇到毛斯（マウス），对话后可接受委托。

来到高楼街将警察徽章交给小葵，在左侧有技能使用提示的地方装备“メガへがデルジャンプ”上至高楼屋顶（ビルおくじょう）。先调查地上的白蛇，之后与美沥对话后接受委托，再与美沥身后的珠由良三兄弟对话，返回主题公园与芭蕾人妖两人组对话完成委托。

再次利用“メガへがデルジャンプ”来到宇宙摄影棚（うちゅうスタジオ），与右侧的动感超人对话接受委托，继续往右走接受新子（しんこ）的委托，返回宇宙摄影棚的左侧与珊帝戈罗内斯基大王（サンデ−・ゴコネスキ−）对话。

去高楼街与大人版小葵对话，然后去布理布理摄影棚向阿纳康达伯爵汇报，完成伯爵身旁的“おせおせ！魔人たいけつ！”后会获得“カントクオ−プン”的导演感谢卡，这样就能打开场景中的魔人壶了。

不放心拍摄工作的制作人大叔又来了，说我刚刚拿到的卡片可以打开写真集的密封页（注11），可是爸爸说我想看密封页还早了15年呢。结果托琪姐姐说这个只能用来打开街上的魔人壶，诶……原来和密封页什么的没关系呀……有点小失望呢……

注11：日本写真集的密封页一般都有十分少儿不宜的内容，所以基本要成年后（也就是20岁后）才能阅览。

与婴儿小葵对话将其带回高楼屋顶的美沥处，与美沥对话后再与小葵对话可完成新子的委托。然后完成美沥身旁“みんなでつかめ！ひまわりキャッチ”的拍摄，可获得导演感谢卡“しつないスタジオパス”。

制作人大叔恭喜我得到了“演导”的“证行通”，虽然不太明白大叔在说什么，但感觉好像很厉害的样子。风间、正男、妮妮和阿呆他们讨论了半天才发现原来这是导演通行证。赛莲姐姐生气地骂大叔说让他不要使用这么让人难懂的说法，大叔打着哈哈混过去后催促我赶快去新的摄影棚看看。好吧，那就勉为其难地去看看吧。

由于现在就算进入室内摄影棚也无法深入内部，所以玩家可以切换至白天继续完成委托和拍摄任务。

去幼儿园完成“にげきれ！エコカ−チェイス”的拍摄，然后去玫瑰班（バラぐみ）与上尾老师对话，在场景中完成未进行的拍摄。之后再返回夜间的家门口与雪人胖胖（ス・ノ−マン・バ−）以及布理布理摄影棚的毛斯对话，继续进行未完成的拍摄任务，达成12个拍摄任务（不包括之前的6个任务）后就会触发剧情。



刚拍完18个任务，制作人大叔就出现了，这次大叔一本正经地说发生了一点麻烦的事情，原来电影世界的邪恶力量来到了我们的世界。正说着正男慌慌张张跑过来说街上用来拍摄的场景被破坏了，制作人大叔说这就是他刚刚说的邪恶力量。大家跑去事发地点一看还真是不得了呢，场景变得各种乱七八糟，不是早就说了玩耍后要把场地好好打扫干净的嘛！真是不懂事啊。

那个不懂事的家伙原来是暗黑大王达克（アセ・ダク・ダ−



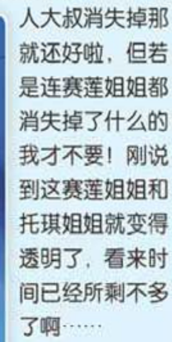
ク），被黑暗笼罩的达克变身成了巨龙，大声吼叫的他还一直盯着长得像饭团的正男看，看来他那么生气一定是因为肚子太饿了吧。妮妮不解地看着变成巨龙的达克问他为什么会变成这样，大叔说因为胶片上的洞，许多故事都无法按照正确的剧情发展下去，因此电影也开始失去原有的秩序，这些秩序就变为了黑暗的力量开始四处附身电影世界的居民，而被这股力量附身的人就会暴走，四处进行破坏。托琪姐姐突然说可以趁机进行拍摄，因为这说到底还是和胶片上的洞有关，那么完成了拍摄任务让胶片复原的话，说不定到时就会恢复原样。这么一说还真有点道理呢。

制作人大叔为了让我们的拍摄能够顺利进行，自告奋勇地愿意成为分散巨龙注意力的诱饵。这么有勇气的大叔真是帅气死了！然后制作人大叔表演了一下他那“从来没有练习过但自我感觉应该很厉害”的功夫，让人不由感到他又一瞬间就变得不帅气了呢……

完成“集中！白黑ダ−ク消し”的拍摄。

恢复了原状的达克大王完全不知道发生了什么，制作人大叔看着事情圆满解决又开始了沾沾自喜，明明办法都是托琪姐姐想出来的说……剩下的拍摄工作还有不少，大家担心说不定还会出现像达克大王这样暴走的人。但大叔说单单只是暴走就算了，关键是胶片上的洞会随着时间的流逝产生越来越大的影响，最后甚至还可能导致整个电影世界的消失。如果只是这个制作人大叔消失掉那就还好啦，但若是连赛莲姐姐都消失掉了什么的我才不要！刚说到这赛莲姐姐和托琪姐姐就变得透明了，看来时间已经所剩不多了啊……





接下来，玩家只可按照后文拍摄任务部分的内容完成所有的拍摄任务，要注意的是白天的高楼街最左侧有一处由路障阻挡的地方非常容易漏掉，里面有一个拍摄所和NPC维多利亚（ビクトリア）。



好不容易完成了拍摄表上的所有拍摄任务，胶片上的洞应该也都被顺利堵上了，这样一来应该就不会再有电影世界的居民暴走了。结果春日部摄影棚那边传来了奇怪的声音，大家跑去一看发现摄影棚中被更多的黑暗所笼罩，奇怪……我们明明已经堵上了胶片所有的洞了啊……制作人大叔说一定是在胶片上还有遗漏的洞，必须立刻堵上，不然电影世界就会完全消失了。

看着身影越来越模糊的电影世界的居民们，大家都不知道怎么办才好。大叔突然说貌似从刚才起他就一直忘了一件很重要的事，在电影中应该有一个人人都能看到但又及其容易被忽视的重要东西。仔细想想大叔提到的这个东西不就是电影的预告片么。大叔一听高兴地说就是这个！原来大家为了填补胶片的漏洞一直把注意力放在片子本身上，而忘了预告片的胶片上也有漏洞。可是我手里的场记板却突然不能使用了，身边的拍摄场景也在渐渐消失。赛莲姐姐和托琪姐姐一直很温柔地安慰我们，还说和我们一起拍摄电影的过程都很开心。说完再见后两位姐姐就彻底消失了，制作人大叔说由于两位姐姐比他先来春日部，因此会先一步消失，下一个消失的就该他了。

但即使我用力地打响手中的场记板，它还是一点反应都没有，可是我不想放弃，一定要继续拍摄来帮助电影世界的大家啊！风间和我一起推动场记板时，场记板突然发出了耀眼的一道亮光。妮妮说不如大家一起来打响场记板吧！制作人大叔也说场记板刚才一直没有响应的原因可能是我一个人的力量不够。是呀，至今大家都是一起在完成电影拍摄，这一次的拍摄也一定要由大家一起来完成！那么！春日部防卫队的大家一起上吧！说完这句话后大家手中的场记板也发出了前所未有的耀眼光芒……

完成“ファイヤ-!これが最后の撮エイガ”的拍摄。

预告片上的最后一个洞终于也被堵上了，手中的场记板突然变身为投影仪开始播放电影。画面上出现的是正在用屁屁打场记板的我。哎哟，一不小心就出演了电影什么的真是让人有点不好意思呀。然后画面中出现了三个也在用屁屁打场记板的剪影，制作人大叔说这些都是历代修复电影世界胶片的人，原来每一个导演的屁屁都必须要和场记板的形状Just fit呢！

风间说街上那些打扮奇怪的人都不见了，托琪姐姐告诉大家因为胶片的洞已经堵上了所以电影世界的人们也返回了自己的世界，因此她和赛莲姐姐也不得不跟大家告别了。大家正伤感着，制作人大叔说如果以后胶片开了洞他们就还会再度到访的。妮妮问为什么胶片上会突然出现洞呢，托琪姐姐也表示不太清楚，于是众人看向了制作人大叔。制作人大叔说因为春日部最近要举办电影节，他身为电影世界的人自然不能袖手旁观啦！为了给春日部的人们示范什么是真正的电影，他把禁止带出电影世界的特殊胶片偷偷地带了出来，然后刚来到春日部就看到了一个非常可爱的孩子，于是他



不由得放下了手中胶片与这个孩子开心地聊起天来，当他回过神来的时候胶片就已经不见了。当制作人大叔焦急地寻找时，发现在公园中有个穿红衣服的小孩子捡到了胶片，并把它当成飞盘和一只白色的狗狗玩耍了起来。大叔后来拿回胶片一看上面已经被折腾得到处都是洞了。



听完了事情的整个经过后，大家看着我说：“那个穿着红衣服带着白色小狗的小孩子不会就是小新你吧……”哎哟，原来大家都这么了解我呀。不过话说回来原来几天前捡到的飞盘就是制作人大叔的胶片呀，这么巧的巧合还真是让人觉得好可怕呢！不知为何大家看着我和制作人大叔的眼神都怪怪的，不过事情已经圆满解决了，真是可喜可贺，可喜可贺！

通关后追加“消遣摄影棚（おたのしみスタジオ）”，并会有新的委托任务和拍摄所，具体的攻略方法可参照后文的拍摄任务和烦恼委托部分。完成所有的拍摄任务后（只要达成一次成功拍摄即可，与难度无关）就可以获得特殊奖杯（スペシャルトロフィ－）。玩家也可以在场景中继续收集魔人壶中的收藏品，以及挑战高难度的拍摄任务。







白天

公园（こうえん）

撮影所1

拍摄章节名称

ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき

解锁条件	帮广志从吉永老师那里借来剪刀
可获得的导演感谢卡	ケツだけ星人
最佳镜头条件	无



根据小新和小白的奔跑速度，在适当时候按下画面中所要求的按钮，使小新顺利到达终点，按错3次键则会导致NG。

撮影所2

拍摄章节名称

キャッチだ！アクションホバリング

解锁条件	将火箭腰带交给动感超人后
可获得的导演感谢卡	オナラタ-ボ その1
最佳镜头条件	无



按照画面上的提示并在规定时间内按下按键，总共要拍三次，游戏难度等级的不同所要求的拍摄成功的次数也会不同。

撮影所3

拍摄章节名称

ピョンピョン！ヘッドジャンピング

解锁条件	剧情强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	カントクワ-プ
最佳镜头条件	无



时间为0前让小新到达终点。用触控笔点击有头发的人物头像图标，点击了光头图标的话小新会从观众的头上滑下来，并视为拍摄失败。

撮影所4

拍摄章节名称

とりもどせ！ボクラの友情キ-ワ-ド

解锁条件	剧情强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	第一次选择ブッチャ-，第5次选择ファイヤ-



使用A键选择所需要的词组，正确的选项为ファ イヤ-。

撮影所5

拍摄章节名称

ワナワナ！オラのせんにゅう大作战

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



根据画面提示按下按键就可以避开激光，顺利到达终点即可完成拍摄。

家附近（うちのちかく）

撮影所1

拍摄章节名称

まきま～き！いのちのネジまわし

解锁条件	找到多佩玛的发条
可获得的导演感谢卡	スゲ-ナスゴイデス
最佳镜头条件	无



左右移动的绿色光标到达红色长条部分时按A键即可给多佩玛补充能量。时间为0时多佩玛的能量都还没有补充满的话视为NG，反之则完成拍摄。

撮影所2

拍摄章节名称

ファイヤ-!これが最后の撮エイガ

解锁条件	剧情强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



在转盘上按A键选择所要求的名字，拼凑出《蜡笔小新》剧场版的正确名称。

幼儿园（ようちえん）

撮影所1

拍摄章节名称

にげきれ！エコカ-チェイス

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



当光标移至左侧或右侧的红色区域时分别按下L或R键，让角色加快行进速度顺利到达终点，被敌人追上的话为NG。

撮影所2

拍摄章节名称

フルパワ-！ゴ-ルデンジャストミ-ト

解锁条件	给又兵卫传话
可获得的导演感谢卡	せんこくカントクパス
最佳镜头条件	无



在规定时间内连击A键蓄力，攻击达到600mt以上时可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称

オラオラ～！ケツだけ大行进

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	打倒所有的猴子后到达终点



用十字键或者滑杆控制小新，带领大人们逃离猴子的围剿，先要让小新一个一个地找到大人们，全部都找到后会出现终点出口，时间结束都还没有到达终点的话则会NG。

撮影所4

拍摄章节名称

ムチVS铳！せつなのガンマン胜负

解锁条件	找到杰士提斯（ジャスティス）的鞭子（ムチ）
可获得的导演感谢卡	カントクプロジェクタ-
最佳镜头条件	无



用触控笔迅速点击掏枪的人，打掉他们手中的抢，失败一次则为NG。

撮影所5

拍摄章节名称

コソコソ…！せんにゅう SKBE基地

解锁条件	借来纸箱
可获得的导演感谢卡	カントク直感
最佳镜头条件	无



用十字键或滑杆控制妮妮，其他人跟在妮妮后面躲过敌人，不被敌人抓住且顺利到达终点即可完成拍摄。危险时按A键集合。



住宅街（じゅうたくがい）

撮影所1

拍摄章节名称	カムバック！ホップステップ大追迹
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



根据画面提示按下A、B或Y键，让小新顺利到达终点。不按或按错键1次即为NG。

撮影所2

拍摄章节名称	つっぱしれ！マッタGOGOGO！
解锁条件	借来车子部件
可获得的导演感谢卡	カントクよふかし
最佳镜头条件	无



在光标移动到左右两侧的红色区域时按下L或R键加快行进速度，不能被后面的プリリンの车追上，在到达终点时必须同时按下L和R键刹车，规定时间内被追上或撞上终点都视为NG。

商店街（しょうてんがい）

撮影所1

拍摄章节名称	ブラブラ～ン！ランプわたり
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



在适当的时机按下B键，让小新跳到下一个灯上。跳跃时小心瓶子，被瓶子砸中的话会掉落至地面并导致NG。顺利到达终点即可完成拍摄。

撮影所2

拍摄章节名称	スカイスカイ！ひろしのファミリーキャッチ
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	オナラタ－ボ その2
最佳镜头条件	无



用十字键或滑杆移动广志接住从天上掉下的小新和小白。

佐藤九日堂(サトーココノカドー)

撮影所1

拍摄章节名称	いそげ！ひまわりカートレース
解锁条件	将小葵带至美伢处
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



用十字键或滑杆操控美伢，珠由良人妖三人组是同伴，陪酒女是敌人，被陪酒女们抓到的话就是NG，收集了超市场景中的尿布后终点会开启，顺利抵达终点即可完成拍摄。

撮影所2

拍摄章节名称	食べろ！モグモグゴックン
解锁条件	找到超级方舟毕Ⅱ（メガヘガデルⅡ）
可获得的导演感谢卡	メガヘがデルジャンプ
最佳镜头条件	小新和柠檬（レモン）同时吃完超级方舟毕Ⅱ



用Y操作柠檬，用A操作小新，按错键的话会短时间内无法进食，到了画面提示的最后时刻（ラストスパート）时用X操作两人一起进食，时间为零都还没有吃完的话则为NG。

撮影所3

拍摄章节名称	カチカチ！ヒューマンカウンター
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



数路过的人数，要注意不能数黑色的克隆人（コンニャクローン），按A键计数器增加1，按B减少1。计数正确则可顺利完成拍摄。

春日部山（カスカベやま）

撮影所1

拍摄章节名称	ケチラセ！野原家レ－シング
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

用L或R键移动车辆帮又兵卫驱赶其前方的敌人并将其送到终点。又兵卫没有得到掩护时，会与靠近的敌人发生战斗，战斗时体力会减少，当体力减为0时就会NG。

撮影所2

拍摄章节名称	おいつけ！カザマファイティング
解锁条件	找到传说のソ－ス
可获得的导演感谢卡	ヤル气プラス その5
最佳镜头条件	无



根据光标的移动，当其到达左右两边的红色区域时迅速按下L或R键，这样风间就会接近滚动的调味壶，之后当光标到达画面中间的红色区域时根据画面提示按下A键即可把盖子给调味壶盖上，必须在调味料撒完前将盖子盖上，否则视为NG。

撮影所3

拍摄章节名称	见せろ！マサオのワニジャンプ
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



画面提示的图标发亮时按下A键或B键，顺利通过后完成拍摄。

撮影所4

拍摄章节名称	ガンバトル！温泉美女ききいっぱつ！
解锁条件	可直接拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	最后用火箭炮将敌人清理为0



用触控笔点击屏幕上的射击点，射击点的外环都蓄满了还没进行射击的话就算作一次失误，每失误一次体力会减少一点，失误3次会导致NG。点击射击点以外的地方可以隐藏起来，画面下方的火箭筒标志蓄满了的话用触控笔点击图标就可以发射火箭炮，攻击大量的敌人。

野外场景（やがいセット）

撮影所1

拍摄章节名称	みんなで作れ！传说のヤキソバ
解锁条件	借来传说のソ－ス
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



当移动光标来到小新他们面前时，按下画面上所要求的按键。按错键的话，画面就会变焦。时间为0时炒面不能完全炒焦，否则会导致NG。

撮影所2

拍摄章节名称	おマタがヒュ－ン！てっこつバランス！
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



连击A键，让小新在规定时间内坚持不失去平衡。



高楼街（ビルがい）

撮影所1

拍摄章节名称	
ねらえ！カンチョ－ロックオン！	
解锁条件	可直接拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法：等光标到红色提示图标处迅速按下A键，然后连击A键积蓄能量攻击美冴，让美冴通过终点。

撮影所2

拍摄章节名称	
ふつとべ！野生のボ－リング	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法：使用3DS的重力感应移动保龄球，推倒越多的SKBE就能获得越高的分数，在时间为0前满足分数要求就可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称	
ガチンコ！ゆうひのしんけんしょうぶ	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法：用A、X、Y键选择石头剪子布的手势与高叉大魔王对决，选对的话高叉大魔王的体力会下降，如果规定时间内不按下键或按错键的话动感超人的体力会下降。当动感超人的体力为0时就会导致NG。

撮影所4

拍摄章节名称	
登れ！未来のランニング	
解锁条件	找到让人怀念的东西
可获得的导演感谢卡	カントクヤクトク
最佳镜头条件	点击过所有家庭成员的头像并让耐力积蓄到一半以上

拍摄方法：小新跑起来耐力槽会减少，为了不让耐力槽为0，需要用触控笔点击画面上的图标，点击爱心会回复耐力，点击家人的头像耐力槽会暂时不减。让小新到达终点即可完成拍摄。

撮影所5

拍摄章节名称	
とばせ！ひっさつげざいにん	
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：连击A键蓄力到达红线，将泻药（げざい）投入杯中即可完成拍摄。

消遣摄影棚（おたのしみスタジオ）

摄影棚A（スタジオA）

拍摄章节名称	
タイムアタック！温泉美女ききいっぱつ！	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“ガンバトル！温泉美女 ききいっぱつ！”一样，挑战尽快击败敌人全员。

拍摄章节名称	
タイムアタック！温泉美女ききいっぱつ！	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“みせろ！マサオのワニジャンプ－”样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称	
タイムアタック！ケツだけ大行进	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“オラオラ－！ケツだけ大行进”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！ホップステップ大追迹	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“カムバック！ホップステップ大追迹”一样，挑战能跑多远。

摄影棚B（スタジオB）

拍摄章节名称	
タイムアタック！てつこつバランス！	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“おマタがヒュ－ン！てつこつバランス！”一样，挑战可以保持多久的平衡。

拍摄章节名称	
スコアアタック！カンチョ－ロックオン	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“ねらえ！カンチョ－ロックオン！”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称	
スコアアタック！ランプ渡り	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“ブラブラ－ン！ランプ渡り”一样，挑战能得多少分。

拍摄章节名称	
スコアアタック！せつなのガンマンしょうぶ	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“ムチVS铳！せつなのガンマンしょうぶ”一样，挑战能连续打倒多少人。

拍摄章节名称	
スコアアタック！花散る夜のとうぼうげき	
解锁条件	通关后

拍摄方法：基本操作和“ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称	
タイムアタック！マツダGOGOGO	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“つっぱしれ！マツダGOGOGO”一样，挑战尽快到达终点。

摄影棚C（スタジオC）

拍摄章节名称	
タイムアタック！エコカ－チェイス	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“にげきれ！エコカ－チェイス”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
タイムアタック！せんにゅう SKBE基地	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“コソコソ！潜入SKBE基地”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！野生のボ－リング	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“ふつとべ！野生のボ－リング”一样，挑战在时间为0时尽可能地多得分。

拍摄章节名称	
スコアアタック！ヘッドジャンピング	
解锁条件	通关后



拍摄方法：基本操作和“ピョンピョン！ヘッドジャンピング”一样，挑战在规定时间内能跳多远。

拍摄章节名称	
スコアアタック！オラのせんにゅう大作战	
解锁条件	通关后



基本操作和"ワナワナ！オラのせんにゅう大作战"一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称
タイムアタック！モグモグゴックンコ

解锁条件	通关后



基本操作和"食べろ！モグモグゴックン"一样，挑战尽可能快地吃完超级方舟毕Ⅱ。

摄影所5

拍摄章节名称	
ふきけせ！フア・いや～ん	
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



利用麦克风吹散怪兽，在规定时间内将左侧的槽蓄力到恰好（ほどよい）以上就可以完成拍摄。

夜晚

家附近（うちのちかく）

摄影所1

拍摄章节名称	
たえろ！てんごくとじごく	
解锁条件	帮广志找到美冴的便秘药
可获得的导演感谢卡	ぶりぶりカントクパス
最佳镜头条件	在画面右侧的忍耐槽即将蓄满时进入厕所



用十字键或滑杆操控SML的肌肉（キンニク）特工到厕所。画面右侧是忍耐槽，忍耐槽蓄满还没有到达厕所的话会NG。连击A键可以减缓忍耐槽的蓄力。虽然正常移动时按A可以忍耐，但在与广志和美冴相遇后会进入冲撞对抗画面，此时无法使用A键减缓蓄力，而是要等光标移动到红色区域时按下A键与广志或美冴进行对抗。

摄影所2

拍摄章节名称	
わっしょい！ヒーロー大集合！	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

在角色移动到雪人前，且提示图标变亮时按下A键。

摄影所3

拍摄章节名称	
集中！白黒ダーク消し	
解锁条件	完成了18个拍摄任务后强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	交替消灭两种颜色的头像直到最后剩下1对



用触控笔点击下屏的头像将其消灭，最后只剩一黑一白。

高楼街（ビルがい）

摄影所1

拍摄章节名称	
とばせ！ひろしの自信とパワー	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



上下移动的光标到达红色区域时按下A键，让广志的假发飞起来。在除红色区域外停下光标都算NG。

摄影所2

拍摄章节名称	
みんなでつかめ！ひまわりキャッチ	
解锁条件	完成第二次将小葵带至美冴处的任务
可获得的导演感谢卡	しつないスタジオパス
最佳镜头条件	无



根据画面提示按A键可以抓住小葵，六人连续抓住即可完成拍摄。

摄影所3

拍摄章节名称	
とびます！ジャストカウンター	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	00：00时按下A键



当画面上的时间变为0的瞬间按下A键，误差在正负一秒内即可。

摄影所4

拍摄章节名称	
さきよみ！ヘクソンVSサタケ	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



让海克森（ヘクソン）阅读佐竹（サタケ）的心声，从A、X、Y中选择可与之对抗的石头剪子布的手势，连续获胜3次就可以完成拍摄，选错手势或在规定时间内没有按下按键都视为NG。

布理布理摄影棚（ぶりぶりスタジオ）

摄影所1

拍摄章节名称	
おせおせ！魔人たいけつ！	
解锁条件	找到阿纳康达伯爵的宠物蛇
可获得的导演感谢卡	カントクオープン
最佳镜头条件	时间件为0时两个魔人正好处在画面中间



连击A键发动推动攻击，时间为0时布理布理魔人输给了黑魔人的话为NG。

摄影所2

拍摄章节名称	
ねらってはなつて！おならブゥ～	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	距肥嘟嘟左卫门的屁股0～0.2厘米之间时按下按键



毛斯接近肥嘟嘟左卫门的屁股到一定距离时按下A键让其停止，当毛斯与肥嘟嘟左卫门的距离大于10厘米或直接亲到屁股时都会NG。

摄影所3

拍摄章节名称	
アセアセ！ボスさがし！	
解锁条件	成为布理布理左卫门的使者，帮其要来赛莲和托琪的签名
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その2
最佳镜头条件	不失误1次就找到假冒肥嘟嘟左卫门的BOSS



用十字键或滑杆寻找头上有汗的肥嘟嘟左卫门，然后用A进行迫近，会突然间陷入慌乱状态的就是要找的BOSS，然后用Y键选择即可，点B可退回重选。选错对象的话算作一次失误，失误2次则会NG。

摄影所4

拍摄章节名称	
よみがえれ！すくいのヒーロー传说	
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：当左右移动的光标停在红色区域内时按下A键，两个光标越靠近红色槽的中间，飞艇就能升得越高。当时间为0时如果飞艇在OK线以上就可以完成拍摄，NG线以下则为NG。

主题公园（テーマパーク）

撮影所1

拍摄章节名称	ドキドキ！うんめいのババぬきバトル
解锁条件	将魔法扑克（魔法のトランプ）归还给芭蕾人妖二人组
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：用触控笔在下屏点击扑克牌可进行选择，再次点击扑克牌可抽牌，抽到鬼牌为NG，抽到方块2则可完成拍摄。右上的广志之运（ひろしの运）的数值可作为抽牌的参考。

撮影所2

拍摄章节名称	むしつけ！ムリヤリキッス！
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	在时间为00：50以下时让小新亲上去



拍摄方法：在时间为0前连击A键让小新亲上目标，否则为NG。

撮影所3

拍摄章节名称	かけぬけろ！イダテンコースター
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：在适当时间按下A或B键让小新顺利通过。

室内摄影棚（しつないスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称	デカパワー！とりしらべパラダイス
解锁条件	借来カツ丼のどんぶり
可获得的导演感谢卡	温泉パワー
最佳镜头条件	无

拍摄方法：用十字键或滑杆移动光标，用A打蚊子，时间为0都没有打死蚊子则为NG。

撮影所2

拍摄章节名称	とつげき！コンニャクだいらんせん
解锁条件	召集完群众演员（エキストラ）
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その3
最佳镜头条件	无



拍摄方法：用触控笔点击消灭克隆人，在时间为零前将其全部消灭完。

撮影所3

拍摄章节名称	ふんばれ！上升チルドレン
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：在移动光标到达黄色区域时按下A键，在时间为0前一直向上托举小新和布理布理王子，让他们放入宝藏的机关。

时代剧摄影棚（じだいげきスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称	となえろ！タスケテケスタ
解锁条件	归还吹雪丸的刀
可获得的导演感谢卡	とくさつカントクパス
最佳镜头条件	无



拍摄方法：使用A键将画面的转盘停到文字“タスケテテスタ”的上面。

撮影所2

拍摄章节名称	とつにゅう！疾走の云黑城！
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：用触控笔点击提示图标，图标蓄满都没有被点击的话则视为失误，失误3次即为NG。顺利到达终点即可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称	いざ参る！又兵卫VS太郎左卫门
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无



拍摄方法：按下画面上的提示按键，按错或在规定时间内都没有按下键的话都算失误，失误3次即为NG。

特摄摄影棚（とくさつスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称	野原家崩坏！？シリマルダシ大进击！
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	通过画面中的所有拼图



拍摄方法：将怪兽引到小新家，用十字键和滑杆移动拼图拼凑出前方的道路，用A键可将拼图拖到左下，B键为快进。

撮影所2

拍摄章节名称	春日部崩坏！？モグラロボ攻防战
解锁条件	借来道路的场景
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	被害总额达到260亿元以上



拍摄方法：将机器人引到野原家，用十字键和滑杆移动拼图拼凑出前方的道路，用A键可将拼图拖到左下；B键为快进。路过每一块拼图都会出现被害额，被害总额达到所要求的数目以上就可以完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称	よけろ！ギリギリおいかけっこ
解锁条件	找到假小新（伪しんのすけマン）
可获得的导演感谢卡	ちょ-オナラターボ
最佳镜头条件	在3米以内避开塔



拍摄方法：接近塔时按A键避开，离得太远就按下A键的话会NG，必须将避开的距离限制在10米以下。

宇宙摄影棚（うちゅうスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称	めざせテッペン！のぼりっこ
解锁条件	归还动感石头
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その1
最佳镜头条件	和高叉魔王（ハイレグ魔王）同时到达终点



拍摄方法：连击L和R键进行攀登，战斗时连击A键，落后于高叉魔王则会NG。

撮影所2

拍摄章节名称	さけべ！おこたえビッグ・ホーン
解锁条件	帮珊帝戈罗内斯基大王找到平时梳胡子用的梳子（クシ）
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その4
最佳镜头条件	无



当3DS上出现“さけべ!”的提示时，对着3DS发出声音使左侧的蓄力槽超过恰好（ほどよい）以上就可以完成拍摄。声音太小的话就会NG。

摄影所3

拍摄章节名称	
グラグラ！バラバラバランス兄妹	
解锁条件	第三次找到小葵并将其带至美冴处
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	小新和小葵在跷跷板机关的最中间会合



利用3DS的重力感应来保持平衡，根据画面提示左右晃动3DS，小新与小葵顺利会合的话就可以完成拍摄。

消遣摄影棚（おたのしみスタジオ）

摄影棚D（スタジオD）

拍摄章节名称	
タイムアタック！のぼりっこ！	
解锁条件	通关后



基本操作和“めざせテッペン！のぼりっこ”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！疾走の云黑城	
解锁条件	通关后



基本操作和“とつにゅう！疾走の云黑城！”一样，挑战能跑多远。

摄影棚E（スタジオE）

拍摄章节名称	
タイムアタック！ヒ-ロ-大集合	
解锁条件	通关后

基本操作和“わっしょい！ヒ-ロ-大集合！”一样，挑战尽快完成拍摄。

拍摄章节名称	
タイムアタック！てんごくとじごく	
解锁条件	通关后



基本操作和“たえろ！てんごくとじごく”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！イダテンコ-スタ-	
解锁条件	通关后



基本操作和“かけぬけろ！イダテンコ-スタ-”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称	
スコアアタック！コンニャクだいらんせん	
解锁条件	通关后



基本操作和“とつげき！コンニャクだいらんせん”一样，挑战到时间为0前打倒尽可能多的克隆人。





白天

家附近

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	野原家	トッペマ	帮多佩玛找到发条（ネジ）	在公园滑梯右侧的长椅上可找到发条

公园

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	こうえんのうち	ト-キ-	参与拍摄的人手不足	继续前行可找到风间（カザマ）、正男（マサオ）和妮妮（ネネ）。返回赛莲的方向可找到阿呆（ボ-ちゃん）。对话后返回托琪处与其对话
	こうえんのそと	ひろし	借剪刀	去找在幼儿园向日葵班（ひまわりぐみ）的吉永老师借剪刀，借来后向广志汇报并完成其身旁的“ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき”的拍摄任务
	こうえんのそと	あいちゃん	找到小爱的书	与商店街书店两人组对话后可得到书，然后返回向小爱汇报
	こうえんのうち	つばきちゃん	帮小椿找到鞋子	在佐藤九日堂的最右侧

商店街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	春日部书店	中村さん	告诉正男妈妈、烧鸟店老爷爷和琦玉红蝎子队不能在书店站着白蹭书看	烧鸟店老爷爷在书店两人组的右侧，正男妈妈和琦玉红蝎子队在书店两人组的左侧
	便利店	マサオ君のママ	将色纸交给正男	正男在幼儿园的向日葵班中

佐藤九日堂

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	みさえ	将小葵带到美冴处	小葵在幼儿园中
	でいりぐち	レモンちゃん	帮柠檬找到遗失的超级方舟毕Ⅱ（メガヘガデルⅡ）	超级方舟毕Ⅱ在幼儿园最左侧
	でいりぐち	ネネちゃんのママ	将妮妮的兔子布偶（ウサギのぬいぐるみ）交给妮妮	晚上在家门口可找到妮妮
	でいりぐち	ジャッキ-	找到桑巴口哨（サンバの笛）	渡过春日部山右侧池塘后，在最右侧就可以找到

住宅街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	カザマ君のママ	将手绢交给风间	在公园的出入口（でいりぐち）会遇到风间
	でいりぐち	マタ・タミ	借来车子的部件（车の部品）	在春日部山完成“ケチラセ！野原家レ-シング”的拍摄

幼儿园

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	ひまわりぐみ	撮影スタッフ	将火箭腰带（ロケットベルト）交给动感超人	动感超人在公园中
	ひまわりぐみ	よしなが先生	帮吉永老师找到被风吹散的5页文件	①向日葵班门口一张 ②熊猫滑梯处一张 ③幼儿园最左侧一张 ④园长右侧水槽处一张 ⑤玫瑰班里一张
	ひまわりぐみ	ネネちゃん	帮妮妮借来纸箱（ダンボ-ル）	在佐藤九日堂进行“いそげ！ひまわりカ-トレ-ス”的拍摄
	でいりぐち	春日廉	给又兵卫传话让他来参加拍摄	去晚上的时代剧摄影棚可找到他
	でいりぐち	ジャスティス・ラブ	找到杰士提斯的鞭子（ムチ）	在夜间的高楼街可以找到
	バラぐみ	上尾先生	完成恋爱的丘比特的任务	去公园出入口的左侧与小爱的保镖黑矶先生对话

春日部山

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	カザマ君	找到传说中的调味料（传说のソ-ス）	去商店街场景的中间找到调味料（ソ-ス）后给风间汇报，然后再去佐藤九日堂找到调味罐的盖子
	でいりぐち	指宿&后生挂	准备可以洗澡的地方	白天在家门口左侧与邻居大妈（邻のおばあさん）对话
	でいりぐち	パラダイスキング	打听留丁髻（ちょんまげ）的原因	与在时代摄影棚的又兵卫对话

野外场景

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	ソースの健	借来传说中的调味料（传说のソース）	去春日部山进行“おいつけ！カザマファイティング”的拍摄

高楼街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	おくじょう	チャコ	找到会令人感到怀念的东西	在商店街、佐藤九日堂和野外场景可以找到，野外场景的物品必须跳上NPC身后的黄色圆形道路上才能看到
	でいりぐち	ビクトリア	调查衣服的品牌	去玫瑰班找松阪老师；去晚上的主题公园与金有タミコ对话；在白天的野外场景找到风间的妈妈
通关后	でいりぐち	トラックの男	将情书交给广志	在晚上的高楼街可以找到广志
	おくじょう	ハイレグ魔王	召集人妖	在白天的高楼街与卡车男（トラックの男）对话；去主题公园与芭蕾舞人妖两人组对话；晚上的高楼屋顶与珠由良三兄弟对话
	おくじょう	时雨院时常	找到日程手册（スケジュール帐）	在宇宙摄影棚中一直往右走，跳上三个连着的黄色高台就可以看到

夜晚

家附近

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	野原家	ひろし	找到美伢的便秘药	在主题公园（テーマパーク）的左侧
	野原家	ス・ノーマン・パー	借来油（オイル）	完成在幼儿园的“にげきれ！エコカーチェイス”的拍摄任务后会得到油
	野原家	カンタム・ロボ	借来迷你椅子（ミニチェア）	在特摄摄影棚完成“カスカベ崩坏！？モグラロボ攻防战”的拍摄
通关后	野原家	アセ・ダク・ダーク	找来空手练习的委托人	去宇宙摄影棚与动感超人对话

高楼街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	大人ひまわり	找到大人版小葵的国际刑警的徽章（こくさいけいさつのバッジ）	在布理布理摄影棚中可找到
	おくじょう	みさえ	找到小葵	在布理布理摄影棚中可找到
通关后	おくじょう	珠由良兄弟3人组	为舞蹈表演准备练习	在主题公园与人妖两人组对话；与在佐藤九日堂的费尼（ジャッキー）对话
	おくじょう	ヘクソン	找到珠珠（タマタマ）	在白天的公园中可以找到小葵，与其对话后再返回高楼屋顶进行汇报

主题公园

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	マカオ&ジョマ	找到魔法扑克牌（魔法のトランプ）	去夜间的高楼屋顶（ビルおくじょう）问珠由良三兄弟
通关后	でいりぐち	金有タミコ	找到新娘的面纱（ベール）	去室内摄影棚与松阪老师对话

布理布理摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	アナコンダ伯爵	找到阿纳康达伯爵的宠物蛇亚历山大	去夜间的高楼屋顶可找到
	でいりぐち	マウス	找到毛斯博士的备用眼镜	去幼儿园与上尾老师对话
	でいりぐち	マネージャー	成为肥嘟嘟左卫门的使者	去夜晚的高楼屋顶问赛莲要来签名；托琪的签名去宇宙摄影棚与其对话就可以得到
通关后	でいりぐち	お色气	为美色借来平底锅（フライパン）	在白天的住宅区与美冴对话

室内摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	园长先生	借来炸猪排饭（カツ丼のどんぶり）	去夜间的高楼街与烧鸟店的老爷爷对话
	でいりぐち	ひろし	召集群众演员エキストラ	去白天的玫瑰班与上尾老师对话；在晚上的家门口左侧与邻居大妈对话；在主题公园的左侧与吉永老师对话；在室内摄影室右侧与松阪老师对话

时代剧摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	マサオ君	返还吹雪丸的刀	在晚上家门口的右侧找到达克大王（ダーク）
	でいりぐち	吹雪丸	剑术的学习	在晚上的家门口右侧与达克大王对话
通关后	でいりぐち	又兵卫	借来第七沉沉丸（7つのちんちんの刀）	在时代剧摄影棚中进行“となえろ！タスケテケスタ”的拍摄

宇宙摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	サンデー・ゴロネスキー	帮珊帝戈罗内斯基大王找到平时梳胡子用的梳子（クシ）	从春日部山右侧渡过池塘后与爆炸头对话，然后向戈罗大王汇报
	でいりぐち	みさえ	第三次找到小葵并将其带到美伢处	在时代剧摄影棚中可以找到小葵，将其带至美伢处与美伢对话后再完成其身后的拍摄任务
	でいりぐち	アクション仮面	拿回动感石头（アクションストーン）	与时代剧摄影棚中的吹雪丸对话，然后使用动感超人身后的摄影所进行拍摄
	でいりぐち	しんこちゃん	找到大人版和婴儿版小葵	大人版小葵在晚上的高楼街，婴儿版的可以在布理布理摄影棚找到。玩家也可以在布理布理摄影棚找到小葵并将其带到美伢处，完成美伢的委托后再与其对话

特摄摄影棚

通关前	场所	委托人	内容	解决方法
	でいりぐち	ボーちゃん	借来道路场景（道路のセット）	在特摄摄影棚中进行“シリマルダシ大进击”的拍摄
	でいりぐち	スンノケシ	找到假小新（偽しんのすけマン）	在室内摄影棚场景的中间与假小新对话，然后回到特摄摄影棚进行汇报





编号	收藏品名称	位置
1	アクションストーン	公园秋千上方
2	アクション仮面カードNO.99	商店街，先跳上琦玉红蝎子队右侧自动贩卖机，再跳上右侧便利店的屋顶
3	アクション仮面变身セット	小新家门口（白天）右侧第三个魔人壶
4	发信机	室内摄影棚，跳上摄影棚中间的高台后，在左侧可看到的第一个魔人壶
5	ブリブリ魔人の壶	室内摄影棚，跳下平台后继续往右走会看到的第二个魔人壶
6	むすびのカギ	布理布理摄影棚，美色的右侧
7	オタスケスーツ	家门口（白天）右侧，从垃圾桶跳上围墙，打开围墙上的魔人壶
8	第七沉々丸	时代剧摄影棚，吹雪丸右侧一直往房顶上跳，第一个魔人壶
9	时间犯罪防止・帽子	住宅区左侧第一个魔人壶
10	トッペマのネジ	主题公园，先跳上选择观光车，然后跳上左侧轨道，往左走一段距离可以看见第二个魔人壶
11	スケーナスゴイデスのトランプ	高楼街（白天）第一个魔人壶
12	ひろしの名刺	主题公园，芭蕾舞人妖两人组右侧
13	ジャークのタマ	高楼街（白天），高叉大魔王右侧的高台上
14	ジャークのハニワ	高楼屋顶（夜晚）上，用跳跃能力加屁屁星人能力穿过左侧场景会看到一个魔人壶
15	ステキなトイレ	商店街，跳上巴士站的顶棚，再向左侧的房顶上跳会看到魔人壶
16	セキトリスーツ	室内摄影棚，跳下平台后继续往右走会看到的第三个魔人壶
17	ぶりぶりイメージビデオ	布理布理摄影棚，阿纳康达伯爵右侧
18	ぶりぶりざえもんの绘	布理布理摄影棚的最右侧
19	钱汤のゲタバコのカギ	高楼街（夜晚），琦玉红蝎子队右侧
20	モグラロボ	住宅区左侧第三个魔人壶
21	金のたましいのゆ	家门口（白天）右侧，从垃圾桶跳上围墙，再一次跳上该房屋最高的屋顶，打开魔人壶
22	ロケットベルト	公园内右侧第一个魔人壶
23	ジャイロブレーン	春日部山，渡过右侧的池塘后看到的第一个魔人壶
24	ひまわりのほにゅうビン	春日部山，渡过右侧的池塘后继续往右走会看到第二个魔人壶
25	ひろしの名刺SUN	高楼屋顶（夜晚）珠由良三人组左侧
26	ひろしのクツ	白天的高楼屋顶，往右走第一个魔人壶
27	20世纪博のもけい	白天的高楼屋顶，往右走第二个魔人壶
28	文箱	家门口（白天）的左侧，高达机器人左侧
29	又兵卫のハタ	时代剧摄影棚，桥的右侧

编号	收藏品名称	位置
30	胁差	时代剧摄影棚，第三个魔人壶
31	超高级烧肉	家门口（夜晚）最右侧
32	カザマくんの自转车	商店街入口处，先跳上最左侧店铺的顶棚，再跳上左侧的招牌，最后跳上右侧的顶棚
33	热海サイ子	春日部山左侧第一个魔人壶
34	ヒ-ロ-パンツ	幼儿园屋顶的左侧
35	きかんしゃ	住宅区左侧第二个魔人壶
36	ジャスティスロボ	佐藤九日堂第一个拍摄车，用跳跃能力上去
37	せいぎのペット	公园出入口最左侧
38	シリマルダシ	家门口（夜晚）的最左侧
39	おらんちのかいじゅうがほう	高楼屋顶（夜晚）的最左侧
40	よい子のカスカベおんど	幼儿园长颈鹿滑梯上
41	コンニャククロ-ンげきたいようとくしゅえき	佐藤九日堂第二个拍摄车的最高处
42	サンバホイッスル	室内摄影棚场景中间的平台上
43	ケツだけ星人の宇宙船	宇宙摄影棚，最左侧
44	ケツだけ爆弹	宇宙摄影棚右侧
45	UNTIのロケット	主题公园，先跳上观光车，然后跳上左侧的过山车轨道，往左走一段距离可以看见第三个魔人壶
46	アクション・ソ-ド	家门口（夜晚）右侧，从垃圾桶处跳上屋顶
47	キンキンとギンギン	商店街制作人右侧的第一个魔人壶
48	ドウドウ	高楼街（夜晚），大人版小葵左侧
49	人类动物化ドリンク	商店街，自动贩卖机旁的第一个魔人壶
50	キマイラのぞう	商店街，烧鸟店老爷爷右侧
51	野原一家（动物）	家门口（白天）右侧，从垃圾桶跳上围墙，再跳上该房屋一楼的屋顶，打开魔人壶
52	タイムマシ-ン	公园出入口左侧第一个魔人壶，小爱右侧
53	ボ-ちゃん28号	主题公园左侧第一个魔人壶
54	おバカパワ-增幅装置	主题公园左侧第二个魔人壶
55	スパイヨ-ヨ-	公园内左侧第二个魔人壶
56	メガヘガデルⅡ	高楼街（白天），右侧第二个魔人壶
57	ヘレブミサイル	野外场景，先跳上阿呆后方圆形的黄色道路，然后跳上左侧的肥嘟嘟左卫门的蓝色箱子，继续往上跳再沿着右侧的栏杆往右侧走就可看到魔人壶
58	ヒママタ-	宇宙摄影棚右侧，一直往天花板上跳，跳上去后往左走第二个魔人壶
59	うちゅうけいやくしょ	宇宙摄影棚（夜晚），小爱左侧
60	プチプチ	公园出入口，左侧第二个魔人壶
61	传说のソ-ス	高楼屋顶，珠由良三兄弟左侧电梯上方的平台上
62	A级グルメ机构の飞行船	高楼街，烧鸟店老爷爷左侧
63	きゅうきょくのヤキソバ	野外场景，先跳上阿呆后方的转台，然后跳上左侧的肥嘟嘟左卫门的蓝色箱子，然后继续往上跳即可看到魔人壶
64	シロとフリフリ-	消遣摄影棚A 右侧第一个魔人壶
65	映画祭のコスプレ	消遣摄影棚A 右侧第二个魔人壶
66	おしりでカッチンコ	消遣摄影棚B 最右侧的魔人壶
67	サイレン＆ト-キ-登场	消遣摄影棚C 右侧第一个魔人壶
68	画写ツ	消遣摄影棚C 右侧第二个魔人壶
69	カリビ-登场	白天的乐屋（がくやい），右侧第一个魔人壶
70	アセ・ダク・ダ-ク暴走	乐屋（白天），右侧第二个魔人壶
71	あふれでるくろいヒカリ	消遣摄影棚D右侧第一个魔人壶
72	映画キャラ大ピンチ	消遣摄影棚D右侧第三个魔人壶
73	かがやくカチンコ	消遣摄影棚E右侧第一个魔人壶
74	みんなで撮エイガ	消遣摄影棚E右侧第三个魔人壶
75	カントク野原しんのすけ	消遣摄影棚D右侧第二个魔人壶
76	あなあきフィルムのヒミツ	消遣摄影棚E右侧第二个魔人壶
77	まだまだシクヨロ-	消遣摄影棚E右侧第四个魔人壶
78	アクションチケット	宇宙摄影棚，动感超人右侧
79	黑云塞チケット	时代剧摄影棚
80	ヘンダ-チケット	家门口（夜晚）左侧
81	ブタのヒヅメチケット	家门口（夜晚）
82	温泉わくわくチケット	春日部山左侧第一个魔人壶
83	ジャングルチケット1	幼儿园玫瑰班
84	ジャングルチケット2	春日部山右侧的池塘右侧
85	オトナ帝国チケット1	住宅区左侧魔人壶
86	オトナ帝国チケット2	野外场景的魔人壶
87	ヤキニクロ-ド チケット1	高楼街的魔人壶
88	ヤキニクロ-ド チケット2	主题公园，正男妈妈左侧
89	カスカベボ-イズチケット1	商店街的魔人壶
90	カスカベボ-イズチケット2	幼儿园最右侧
91	アミ-ゴチケット	室内摄影棚（夜晚），大桥边
92	ケツだけ爆弹チケット	公园出入口左侧的魔人壶
93	金矛の勇者 チケット	住宅区右侧
94	野生王国チケット1	幼儿园园长左侧的魔人壶
95	野生王国チケット2	幼儿园向日葵班
96	野生王国チケット3	高楼街（白天），消除最左侧的路障后可看到魔人壶
97	オラの花嫁いチケット	公园中间的魔人壶
98	スパイ大作战チケット1	公园最右侧的魔人壶
99	スパイ大作战チケット2	佐藤九日堂第一个拍摄车和第二个拍摄车之间的魔人壶
100	スペシャルトロフィ-	完成所有的拍摄任务后获得
101	もえPしんちゃんのトロフィ-	小新家门口的金色魔人壶
其他	チョコビ	宇宙摄影棚，动感超人右侧
	チョコビ	主题公园，先跳上选择观光车，然后跳上左侧轨道可以看见第一个魔人壶
	チョコビ	商店街，正男妈妈右侧
	チョコビ	公园内左侧第一个魔人壶
	チョコビ	家门口（夜晚）右侧，从垃圾桶处跳上屋顶可看到魔人壶
	チョコビ	佐藤九日堂第二个拍摄车上
	チョコビ	时代剧摄影棚，第二个魔人壶
	导演点数	主题公园，正男妈妈左侧
	导演点数	家门口（白天）右侧第一个魔人壶
	导演点数	佐藤九日堂第一个拍摄车上的第二个魔人壶
	导演点数	室内摄影棚第一个魔人壶
	导演点数	室内摄影棚第二个魔人壶
	导演点数	商店街，琦玉红蝎子队头顶上的屋顶
	导演点数	宇宙摄影棚右侧，一直往天花板上跳可上到一处长平台上，左侧的第一个魔人壶
	导演点数	宇宙摄影棚右侧，一直往天花板上跳，跳上去后左侧的第三个魔人壶
	导演点数	时代剧摄影棚，从吹雪丸右侧一直往屋顶上跳，屋顶上的第二个魔人壶
	导演点数	室内摄影棚，跳上场景中间的平台后往右侧的管子上跳可看到魔人壶
	导演点数	布理布理摄影棚，从美色右侧的绿色平台往左跳，连续跳过两个平台，上至第三个平台后即可找到
	导演点数/チョコビ	家门口（夜晚）左侧的垃圾场





从NDS时代起家的“《化石挖掘者》系列”虽然算不上热门，但是由于其独特的主题和玩法一直拥有固定的用户群。如今系列新作转战3DS平台，除了画面上的进步外，系统方面也有不少的变化。游戏发售3个月累计15万的销量证实了用户群的日益壮大，如果你对化石挖掘和恐龙题材感兴趣，不妨跟随攻略了解一下这款作品吧！需要说明的是，本作与漫画杂志《コロコロコミック》有密切的联动，还在5月15日联合推出了特别下载版《增量无限齿轮》，包含更多的恐龙和化石车，本攻略仅以普通版为基准。

文 苍穹

角色扮演 RPG	化石挖掘者 无限齿轮			
	カセキホリダー ムゲンギア			
	Nintendo	2014年2月27日	日版	1～6人
	4571日元	对应邂逅通信/游戏AR卡片	推荐玩家年龄：全年龄	

系统介绍

探索篇

探索部分是本作相较以往最大的变更点，主人公不再是徒步行进，而是可以驾驶化石车（カセキモ－ビル）展开冒险。开拓场景、追逐恐龙、探索化石等都与所驾驶的车辆密切相关，得益于此，玩家的活动范围更大，场景中的元素也更为丰富。

操作一览

按键	功能
滑杆/方向键←→	左右转向
滑杆/方向键↑↓	调整视角
A/Y	加速
B	刹车/倒车
R+滑杆/方向键	漂移
A+B+滑杆/方向键	原地转向
L	探索
Start	返回入口



界面解说

①仪表盘＆能量槽。
②敌人情报，可以看到名称、等级和属性。
③雷达，周围有野生恐龙时会发出危险提示。
④地图，可用触控笔拖动查看。
⑤“リターン”，瞬间返回入口。
⑥“ビュー”，切换驾驶视角。
⑦“ステータス”，确认主角情报。
⑧“ヒントメモ”，确认主线/支线情报。

场景元素

化石发掘场是玩家展开冒险的主要舞台，不同地域的发掘场有着各自的地貌特色，生活的恐龙、所能挖到的化石也不尽相同。下面先介绍场景中的一些常见元素。



能量球：场景中散落着许多发光的能量球，触碰后能令仪表盘外侧的半圆形能量槽逐渐积蓄。槽积累到绿色、黄色、橙色时，车辆的最大速度都能得到提升。故想要发挥车辆的真正速度，应先蓄满能量槽。

服务站：靠近地图上以扳手和螺丝刀的图标表示的服务站（サ－ビスステション）并按X键，可以使用以下三种功能——①“ほかのSSにいく”，瞬移到其他服务站，目标服务站必须是已经激活过的；②“リバイバ－せんたく”，查看自己和同伴的恐龙情报，也可以变更自己所用的恐龙；③“サポ－トガンかいふく”，补满化石车上支援枪的弹药。

石块／断木：行驶中有时会遇到挡路的石块或断木，可以用化石车反复冲撞的方式将其撞碎，从而打通道路。驾驶的化石车体积越大，撞碎石块的效率就越高。

跳台：化石车本身是不能“跳”的，故想要到达一些高台上，就只能借助高低差或跳台进行腾空。车辆在空中飞跃的距离与腾空时的速度有关，在跳台前一段距离内也往往会有一块粉红色的加速板用于瞬间提速。如果用跳台无论怎样都无法企及对面的平台，请更换化石车的装备以提升其最大速度。

野生恐龙：从化石形态复原后却又无人管理的恐龙就会变成凶暴的野生恐龙（ノライバ－）。当野生的恐龙出现在化石车周围时，雷达会发出危险（キケン）提示，玩家与其接触后就会展开战斗。部分性格好斗的恐龙也会主动靠近并攻击玩家，如果在挖掘化石的过程中被野生恐龙攻击，挖掘就会宣告失败。



挑战路线



发掘场中还有一些区域被封闭的大门隔开，初期无法进入，需要推进主线剧情后才能开启这些特别的挑战路线（チャレンジルート）。挑战路线是挖掘稀有化石的关键场所，但其中往往栖息着一些强力的野生恐龙，刚进入时它们处于沉睡状态，随着时间的经过会醒来并开始攻击身边的化石，一旦在玩家赶到前化石已被破坏，挑战就宣告失败。故想要顺利挖掘到稀有化石，除了要具备击倒野生恐龙的实力外，还需要了解行进路线并准备一辆速度出众的化石车。

挑战路线中能发现的化石种类与化石车当前装备的雷达等级有关，且有一定随机性。稀有化石的挖掘难度很高，建议等中后期有强力的装备和辅助道具后再来挑战，有联机条件的玩家也可以与同伴一同尝试开采。与一般挖掘不同的是，在挑战路线中挖到的化石直到离开当前区域时才会复原成恐龙。



化石探索

在行驶的过程中按L键，雷达就会对周围一个圆形的范围展开探索，并自动锁定有效范围内的化石。上屏幕会显示该化石的信息，包括名字（なまえ）、部位（パーツ）、最高分（ハイスコア）、化石强度（カセキ强度）、岩层硬度（岩のかたさ）共5项。如果是初次挖掘，则各项目都会显示“未知（わからない）”。

确认信息并选择“ほる”便可展开挖掘，如果有队伍中有同伴随行且当前化石并非初次挖掘，也可以选择“ホリトモにまかせる”委托同伴挖掘，虽然节省时间但分数方面就不能太指望了（支线任务相关的化石也不能委托同伴挖）。重复得到的恐龙化石会自动换钱，除了恐龙化石外，雷达也有可能发现各种矿石，成功开采后亦可换取大量金钱。若是挖出粪便形状的化石“ウンコのカセキ”，无论什么颜色都是无法换钱的……

挖掘篇

界面解说




①剩余时间，时限长度与化石车装备的电池有关。
②观察区域，按住L键可切换到全景画面，在开采大型化石时经常用到。
③挖掘进度槽，左侧蓝色表示挖掘成功部分的百分比，右侧粉红色表示化石受到伤害的百分比，“ハイスコア”表示玩家开采此化石的最高分。
④触摸操作区域，选择各种工具后用触控笔对化石进行开采，造成伤害的部分以紫色表示。
⑤X光，点击后可看到化石在岩层中的情况，有浅蓝色的部分就表示还未完全出土，需要继续作业。
⑥凿子（チゼル），消耗型辅助道具，钉在岩层中用锤子反复敲打，可以将一定范围内的岩石震落，一次挖掘中最多同时使用16个。
⑦时钟（タイムノビール），消耗型辅助道具，点击后使用可延长30秒时限。
⑧钻头（ドリル），基础挖掘装备，点住触摸屏即可对小范围的岩层进行连续作业。
⑨锤子（ハンマー），基础挖掘装备，点击一次敲击一下，能敲碎一定范围的岩石。

操作一览

按键	功能
滑杆/A/B/X/Y	移动视角
方向键	改变角度
L	（长按）查看全体画面
Start	结束挖掘
触摸屏	根据所选工具操作有所差异

挖掘心得



挖掘的基本目的是用锤子和钻头在尽量不破坏化石的前提下进行开采作业（并不需要像以前那样对麦克风吹气来清扫碎屑），在限定时间内令挖掘槽的进度超过一半以上，化石便算挖掘成功。反之，如果倒计时结束挖掘槽尚未过半，或是化石受到的伤害超过50%，挖掘都会失败。注意，如果在挖掘的中途周围有野生恐龙出没，系统会提示“ノライバーがちかくにいる”，一旦遭到野生恐龙的袭击，挖掘会强制中止，无论挖掘槽的进度如何，化石都无法成功开采。

化石所处的岩层硬度可以通过颜色区分，颜色越深、岩层越硬，反之同理。而挖掘的基础装备——钻头和锤子也有等级之分，等级越高威力越大，但并不是等级越高就越好，需要结合实际情况选用，选择不恰当的装备很容易对化石造成伤害。对于装备插槽数量为4的化石车，最好钻头和锤子各装备两种以便切换。

挖掘初期先用大范围的锤子快速敲碎岩石，如果岩层硬度一般，就注意尽量不要直接敲在化石上，而是多采取“旁敲侧击”的方法震碎化石上的岩石，否则容易造成损伤。之后改用钻头对个别部分进行作业，使用时应多利用拖动操作来扩大效果范围，持续钻同一点容易造成化石损伤，一旦听到刺耳的警告音就立刻改变位置。如果是进行大型化石的开采，可以使用多个凿子，令其效果范围相互间形成连携，就能够一口气震落大片岩层，大幅加快挖掘速度。岩层的硬度、适用的装备、凿子的连携技巧等都需要玩家在反复挖掘中才能熟练掌握。

复原规则

每条恐龙的化石都分为头（アタマ）、手（テ）、体（カラダ）、足（アシ）4个部分，每个部分还有通常（ノーマル）和稀有（レア）化石之分。成功挖掘出任意一个部分都能令化石复原（リバイブ），恐龙会复活成为玩家的同伴“リバイバー”。

玩家在挖掘化石时获得的分数会转化为恐龙的经验值，而恐龙在战斗中所能使用的技能（ワザ）则与已开采出的化石部分对



应，恐龙化石的 8 个部分对应 8 种技能。此后如果再开采出同一恐龙其他部位的化石，除了能进一步提升经验值外，所能选用的技能也会增加。若能提升已开采部位的挖掘分数，两次分数之间的差值也会转化成经验值。虽然通过战斗也可以积累经验值令恐龙升级，但挖掘化石时的分数越高，部位所对应技能的实际效果也越好，故想要培养出优秀的恐龙，良好的挖掘技巧是必不可少的。



恐龙能力

恐龙的能力一览界面如图所示，左上角名字前的图标表示恐龙的属性，其他项目下面逐一介绍。最后的 4 项资料对战斗无实际影响，但是部分“化石公开赛”的限制条件。



等级（ランク）：恐龙的等级最高为 30。等级升高除了能提升 4 项基础能力外，发动技能所需的 KP 也会减少。

下次升级所需的经验（次のランクまで PT）：PT 可通过挖掘或战斗积累。

体力（LP）：即所能承受的伤害，耗尽后恐龙从战斗中撤退。

攻击力：影响技能的威力。

防御力：影响受到的伤害。

速度：影响行动的先后顺序，以及回避率。

会心率：影响发动会心攻击（クリティカル）的几率。

姿势（たいせい）：“○”和“×”分别表示擅长和不擅长的姿势，姿势的具体影响在“战斗篇”进行介绍。

食性（しょくせい）：分为肉食、草食。

地域（ちいき）：化石的开采地。

种类（しゅるい）：分为兽脚类、翼龙类等。

时代（じだい）：分为白垩纪、侏罗纪。



恐龙技能

恐龙各部位的化石顺利复原后，对应的技能也会觉醒。一览界面如图所示，发动技能所需的化石力（KP）会随着恐龙等级的提升减少，其他项目下面逐一介绍。

强化点（BST）：发动该技能后所能积累的强化槽，为 0 即不积累。

威力：技能的基础威力，实际伤害还与双方的攻防、属性、姿势等有关。

命中率：技能的基础命中率，实际命中率还与对方的速度、姿势等有关。

姿势（たいせい）：“自分”发动技能后自己的姿势；“相手”技能命中后对方的姿势。

相性（あいしょう）：对方当前的姿势与该技能的相性。

异常（いじょう）：技能带有的异常状态效果。

反击（はんげき）：发动技能是否会遭到反击。

卷入（まきこみ）：发动技能是否能波及目标身边的敌人。

翼龙（よくりゅう）：技能对高空状态的翼龙能否适用。

技能更换

如前文所述，恐龙的技能与已复原的化石部位一一对应，在战斗中只能选用 4 种技能。如果恐龙已觉醒 4 种以上的技能，可以在恐龙选择画面按 X 键进行技能更换。但要注意，替换的技能同样需与化石的部位对应，即不能用头部的技能替换手部技能，诸如此类。

强化技与特殊技

除了 8 个部位对应的基本技能外，恐龙还各自拥有一种强化技（ブ－ストワザ /Bst）和一种超级技（ス－パ－スキル /Sps），在初次复原时就会觉醒。强化技都是威力强大的攻击技，在战斗中蓄满强化槽时自动发动，对敌人展开追击；而超级技可以看做恐龙的被动能力，在战斗中达成特定条件，如轮到自己行动、全队只剩自己、生命力较低等时才会发动，超级技的效果各异，包括自动回复体力、提升同伴能力等，不过也有降低同伴能力这种负面效果。

战斗篇



界面解说

①我方化石力（KP）以及强化槽（Bst）。
②敌方化石力（KP）以及强化槽（Bst）。
③支援槽。
④选择行动的倒计时，该槽清空后恐龙自动待机。
⑤当前所选技能以及预测效果。
⑥双方恐龙属性、体力以及当前姿势。
⑦当前所选技能的基本资料
⑧自动战斗（オ－ト）。
⑨资料查看（デ－タ）。

战斗规则

战斗中每人只能控制一头恐龙，一方最多可以派上 3 头恐龙，途中无法更换（在野外遇敌时，开战前玩家有 5 秒的时间按 X 键更换）。玩家方面有同伴随行的情况下，同伴的恐龙由 AI 自动控制。每回合双方交替行动，顺序以速度快者优先。如果恐龙的速度发生变化，在次回合开始时顺序也会重新调整。

化石力（KP）和强化槽（Bst）是全队共用的，轮到一方行动时化石力会根据角色回复一定值，之后可以让恐龙依次选择技能和攻击目标（自我强化类技能无需选择目标），恐龙所选技能所需的 KP 不能超过全队的 KP。选择技能和目标后，下方会预测命中时的效果：技能效果（ワザこうか）、姿势（たいせい）和属性（ぞくせい）都以

“○”和“×”表示有利与不利，“—”表示无影响；伤害值（ダメ-ジ）、命中率（めいちゅう）、会心率（クリティカル）则会显示具体数值，非常直观。

玩家在行动时也可以按B键选择待机，凭此把KP攒下来留给稍后行动的同伴，而按Start键则能直接放弃战斗，无法获得经验值。将对方恐龙的LP全部削减为0便能获胜，就算战斗中我方有恐龙撤退，战后它也同样可以得到经验值，体力则全部会自动回满。

图标	异常状态	状态效果
	中毒	行动后自动受到伤害
	麻痹	部分技能无法使用
	混乱	有可能乱用技能，或弄错目标
	恐怖	技能有可能发动失败
	眩晕	行动后随机变换姿势
	大意（油断）	受到攻击时会心率上升

主角与同伴



游戏中的人物对恐龙战斗只有一个影响——化石力（KP）。主角和同伴都有回复化石力（**かいふくKP**）和最大化石力（**マックスKP**）两项数据，前者表示轮到该角色行动时自动回复的KP量，后者则是最多能积攒的KP量。

与恐龙不同，战斗不能让人物积累经验值。主角只有在完成主线剧情、支线任务时才能得到经验值（PT），从而提升等级（**ランク**），等级提升后回复化石力和最大化石力都会增加。另外，主角的等级还受到执照（**ライセンス**）的限制，持有最高级的S执照时才能达到上限30级，否则纵使积累经验值也无法升级。执照可以通过挑战化石大会的“七日锦标赛”来更换。

同伴的等级是固定的，但他们的恐龙可以通过挖掘化石和战斗积累经验值，当挖出该恐龙的新部位化石时，同样可以令其技能觉醒。同伴相比主角还多了一个挖掘等级（**はっくつレベル**），该等级越高，选择“委托同伴挖掘（**ホリトモにまかせる**）”时得到高分的几率也越大。

属性·姿势·异常状态



本作设有5大属性（ぞくせい），水、火、风、土属性间的相互关系如图所示，“无”属性没有特别的克制效果。属性克制对方时技能威力更大，反之同理。

恐龙在使出技能或是被敌人攻击时，姿势（たいせい）都有可能发生变化，姿势共有上、下、正、逆4种。处在擅长的姿势时，受到攻击时的伤害减少，反之在不擅长的姿势时受到攻击，伤害会大幅增加，速度也会下降。能飞行的翼龙处于向上的姿势时会飞到高空，一般技能对其的命中率将大幅下降，惟有“よくりゅう：○”的技能才能有效命中。由于恐龙的姿势在战斗中会经常变化，更要求玩家时刻关注，并尽快扭转不利态势。

部分技能还带有异常状态，具体的效果参看后表。





支援枪

本作并不像一般RPG那样有道具系统，化石车上装备的支援枪（サポ-トガン）是战斗中的惟一辅助。当恐龙确定技能和目标后，在技能发动前上屏幕上方中央的蓝色支援槽会逐渐清空，在其耗尽前可以按A、B、X、Y键发动支援枪的效果，令恐龙的能力暂时上升，或是进行体力回复等。连续使用同种支援枪能够形成连锁（コンボ），令效果倍增。注意支援枪并非玩家独享的系统，AI同伴也有各自常用的支援效果，而在面对野生恐龙以外的敌人时，对方同样可以用支援枪进行辅助。各支援效果请参看“资料列表”部分，一旦支援枪的弹药耗尽，惟有前往服务站或返回城镇才能补满。



整备篇

设施功能

被称为化石公园（**カセキパ-ク**）的城镇是玩家的根据地，按X键打开菜单后可确认主角情报（**ステ-タス**）、查看主线/支线情报（**ヒント メモ**）、储存游戏进度（**セ-ブ**）、更改系统设定（**オプション**）。注意，本作中只有在城镇中才可以进行存档，各项设施功能如下。

守护者总部/支部大楼：内有世界之门和任务机器两种设施，而领队室也是受领主线任务、触发剧情的关键场所。此外，大厅左侧的“**ゲ-ムレクチャ-**”处可以查看游戏的基础教程；大厅中央的“**ネ-ムカウンタ-**”可供修改主角或恐龙的名字；大厅右侧的“**リバイバ-ジム**”→“**まいにちトレ**”可以让玩家所拥有的恐龙进行10场训练，对手越强经验值越多，属性克制对方也有经验加成，但是每天只能进行一次，“**すれちがいトレ**”则要发生邂逅通信才能选择。

世界之门（ワ-ルドゲ-ト）：瞬间移动到守护者组织位于世界各地的根据地。

任务机器（ミッションマシン）：接受支线任务，有“捕获”和“挖掘”两大类，完成后可获得金钱并提升主角的PT。任务会随着主线剧情的推进开放，但同时最多只能受领3个。

整备所（ピット）：购买车辆、装备，对化石车进行整备的场所，还可以选择出战的恐龙和随行同伴。必须在此对话才能出发前往发掘场。

化石会场（カセキアム）：参加各种比赛，单机模式包含七日锦标赛（**セブント-ナメント**）和化石公开赛（**カセキオ-プン**）两类，获胜后可以得到金钱或各种赏品奖励；“**つうしんATM**”处可以通过网络联机与其他玩家对战。

化石市场（カセキマ-ト）：“**はっくつアイ**

テム”用于购买挖掘的辅助道具——凿子（チゼル）和时钟（タイムノピ-ル）；“カセキロト”每天只能进行一次，店员会随机提供3种化石/矿石供玩家选择其一进行挖掘，其中有可能出现稀有化石。


通信所（つうしんピット）：与其他玩家联机共同前往发掘场，战斗和挖掘都可以一起进行，尤其对于挖掘难度很高的稀有化石有极大帮助。

注：每天只能进行一次的“まいにちトレ”和“カセキロト”，都可以通过修改3DS的系统时间来反复利用，而有时间限制的“七日锦标赛”同样可以利用此方法参加。

车辆改装

如图所示，化石车的装备分为钻头（ドリル）、锤子（ハンマ－）、雷达（レ－ダ－）、支援枪（サポ－トガン）、电池（バッテリ－）、轮胎（タイヤ）以及引擎（エンジン），共7大类。

车型影响速度、载重量（おもさ）和装备插槽数（ソケット）。钻头和锤子是挖掘所必须的装备；雷达影响所能探测到的化石种类；支援枪在战斗中起辅助作用；电池决定挖掘的时间长短；轮胎和引擎共同影响速度。所有装备的总重量（ウエイト）不能超过车辆的载重量。化石车以及各装备的获得条件请参看“资料列表”部分。



图鉴与AR卡

标题画面开启图鉴（ずかん）功能后，可以在此查看已获得的恐龙资料。按X键可以确认和演示已觉醒的技能；按Y键并对准3DS主机自带的“？”号AR卡，可以令这些恐龙跃然纸上，并对它们进行拍照。

如果玩家持有特殊的恐龙AR卡（或化石车卡），选择标题画面中的机密（シ－クレット）项目，并用摄像头对准卡片，就令这些特殊的恐龙复原，其初期就能使用全部技能。这里附上本作官网公布的两张AR卡。



▲ユウティ-W（水属性）



▲ユウティ-A（风属性）

流程攻略

下文为主线剧情的流程攻略，化石车资料、恐龙化石的开采位置等请参考后面的“资料列表”部分。由于本作战斗的难度不高，只要有针对性地培养出合适的恐龙就不难取胜，故强制战斗部分就给出敌方的资料，便于玩家们选择恐龙出战。

亚洲本部（アジア本部）



“R守护者（ライドキ－パ－ズ）”是从国际化石警察中独立出来的正义组织，负责守护世界各地化石公园（カセキパ－ク）的安全，执行解救遇难者、捕获恐龙、在发掘场巡逻等各式各样的任务。而本作的主人公，正是一位志在成为守护者队员的候补生。

开场剧情结束后，需要选择性别并输入名字，玩家扮演的主人公身处守护者亚洲本部的大厅，搭乘北侧的电梯前往队长室（キャプテンル－ム），8名通过了3次测验的候补生在此齐聚一堂。在接受队长斯特林格（ストリンガ－）的授课、得到化石车“ライトクロカン”后，就要展开系统的教学。到化石公园东南的整备所（ピット）找刘便（リュ－ベン）对话，回答“始める”便能进入发掘场“パラダイスビ－チ”。之后按照以下步骤完成教学：①沿着公路行驶，追上前方奔跑的恐龙；②前往地图东南的旗帜标示处；③靠近岩壁上的恐龙头骨标示，按L键发现化石；④在限定时间内成功发掘化石，目前可探索的区域内共有3种恐龙的化石（共6个部分），建议花一些时间全部发掘出来。⑤返回闸门处展开强制战斗，获胜后开启图鉴功能的同时，教学也告一段落。

名称	属性	体力	攻	防
アラシャス	火	80	16	19
	弱点	得意	速	会
	逆	上	5	0

返回守护者本部，主角与马克（マ－ク）在探索大楼的过程中误打误撞地唤醒了沉睡中的小恐龙，小恐龙跑走后两人赶忙追出大楼。驾车进入发掘场并前往目的地后触发强制战斗，敌我实力过于悬殊，此战不可能取胜，斯特林格队长和他强大的恐龙会赶来救援。

返回本部后8名候补生被两两分组，只有在测验中取得2场胜利的才算合格、能正式入队，主角与圆滚滚的菲利普（フィリップ）分在了一组。当前要做的是尽量利用开放了更多区域的发掘场，除了提高挖掘的分数以提升恐龙的能力外，与野外的恐龙积极作战也可以积累经验值，岩层中还能开采出矿石卖钱。来到西南方标记所示的位置时，先前遭遇过的紫色恐龙“ゴルゴ”竟在此埋伏，并用落石把化石车砸坏，危难关头小恐龙凭借自主意识冲出了睡眠装置，以帅气的进化形态为主人公解了围。

剧情过后先继续探索周边区域，西南的斜坡上的山洞中有一个化石，但由于岩层很硬，以目前的装备开采难度较高，实在难以成功的话也不用强求。被群山环绕的水潭边有强力恐龙“タルボ”镇守，想挖掘其身后的化石必须成功击倒它，否则开采中





断一样算失败。准备万全后就可以前往地图西侧的标记地点，与“ゴルゴ”做个了断！对方的攻击力有所削弱但实力依旧强劲，我方在二打一的情况下要多用支援枪的效果，不要吝惜。

名称	属性	体力	攻	防
ゴルゴ	火	150	26	35
	弱点	得意	速	会
	上	–	13	0

前往化石会场（カセキアム）接受实战测验“キ－パ－テスト”，二连战的中途可以补充一次支援枪的弹药，获胜后便可得到E级执照，正式成为守护者队员。今后主人公在提升守护者等级的同时，最大KP、每回合回复KP都会得到增加，而化石会场、世界之门（ワ－ルドゲ－ト）、任务机器（ミッションマシン）等设施的功能也尽皆开放。马克、菲利普、莉兹（リズ）成为同伴（ホリトモ），主角作为斯特林格队长直属部下，可以遵照命令在世界各地展开冒险。而先前那只与主人公结下了羁绊的小恐龙“伽吉罗（ガジロ－）”也与之同行（建议集中培养它、尽快提升等级）。

名称	属性	体力	攻	防
ディメロン	火	64	25	20
	弱点	得意	速	会
	逆	下	18	0

名称	属性	体力	攻	防
ビッグアロン	无	66	23	21
	弱点	得意	速	会
	逆	–	10	0

名称	属性	体力	攻	防
ディロン	火	63	19	19
	弱点	得意	速	会
	下/逆	无	29	0

名称	属性	体力	攻	防
ステゴ	风	66	22	22
	弱点	得意	速	会
	下	逆	13	0

美洲支部（アメリカ支部）

利用本部大厅左上角的世界之门前往美洲支部，从领队肖恩（ショ－ン）处得到“カセキレ－ダ-2”，探索化石的能力升级后，先前的亚洲区域也可以找到不少新化石。如果在主界面激活了AR卡片，离开支部大厅时会自动得到AR卡所对应的强力恐龙。好好整备一番就可以驱车进入发掘场“ワイルドウエスタン”，探索结束后返回支部的指挥室（リ－ダ－ル－ム）便会接到新的任务指示。到会场与护送的目标人物拉基（ラッキ－）碰面，不过自信满满的里昂（レオン）并不打算与主人公合作，自行带着拉基离开。驾车进入发掘场，在地图中央的标示处追上两人，触发强制战斗。



名称	属性	体力	攻	防
ガ-ゴイル	风	69	23	28
	弱点	得意	速	会
	逆	下	20	0

名称	属性	体力	攻	防
ガ-ゴイル	风	69	23	28
	弱点	得意	速	会
	逆	下	20	0



虽然成功击退坏人，但拉基已被掳走，原来他拥有发现稀有化石的超能力，是近期的话题人物，也因此被恶势力盯上。心高气傲的里昂不能容忍自己的失败，在冷静下来后他也接受了建议，与主人公一起行动。沿着有强风吹过的大桥行驶，一路绕到地图东侧的山顶展开战斗。获胜后顺利救回拉基，里昂认识到了相互配合的重要，他也与拉基一同成为同伴（建议优先培养拉基）。目前“ワイルドウエスタン”的挑战路线已经开放，里面的敌人很强，但也有稀有化石可供挖掘，能够成为我方的可靠战力。

名称	属性	体力	攻	防
ペックルス	风	71	30	25
	弱点	得意	速	会
	逆	–	12	0

名称	属性	体力	攻	防
ペックルス	风	71	30	25
	弱点	得意	速	会
	逆	–	12	0

名称	属性	体力	攻	防
ペックルス	风	71	30	25
	弱点	得意	速	会
	逆	–	12	0

欧洲支部（ヨーロッパ支部）

穿过世界之门来到欧洲支部，这里的领队多雷克（ドレイク）一身维京海盗的打扮，而魔法师装扮的塔洛特（タロット）则赠给了主角新的引擎“クロカンエンジン2”。到新的发掘场“アルプスヒル”探索一番后，回指挥室找多雷克对话，得知“暴走挖掘者”团体现身，他希望主人公能去抓住这些驾驶着化石车的暴走族。再次前往发掘场，在地图西北的标示处触发强制战斗。



名称	属性	体力	攻	防
クリオン	水	65	28	23
	弱点	得意	速	会
	下/逆	–	25	0

名称	属性	体力	攻	防
ヒプシロンUS	水	69	20	20
	弱点	得意	速	会
	逆	–	31	0

名称	属性	体力	攻	防
タラソ-	水	65	23	23
	弱点	得意	速	会
	下	上	31	0



返回城内时暴走族再度出现，原来他们的首领“大姐头”竟然就是与主人公同期的达莉拉（ダリラ）。单靠言语说服不了这个执着于驾车飞奔的女子，于是只得接受她的提议，用速度来一较高下。在整备所对话选择“胜负します”，随即展开竞速比赛“アルプスアタック”。达莉拉的成绩固定为2分06秒，玩家要在更短的时间内到达终点，在装备“エンジン2”的前提下可适当利用漂移操作，只要不掉到赛道外，赢得比赛还是很轻松的。取胜后达莉拉遵照诺言解散了暴走团，不过成员们却不太情愿，只能再用实力令他们心服口服了。来到化石会场展开以二敌三的对决，向多雷克报告战果后“アルプスヒル”的挑战路线尽皆开放，达莉拉也成为同伴。

名称	属性	体力	攻	防
ケラトン	土	74	32	25
	弱点	得意	速	会
	逆	–	13	0

名称	属性	体力	攻	防
レクソン	土	77	25	27
	弱点	得意	速	会
	下	逆	16	0

名称	属性	体力	攻	防
ロプス	土	77	22	25
	弱点	得意	速	会
	上/逆	下	27	0



亚洲本部（アジア本部）

返回亚洲本部，马克为主角讲述了5年前斯特林格队长击败BZ团总帅——布拉克博士（ドクタ－・ブラック）的英雄事迹。进入指挥室后接到新的任务——前往新的发掘场“ドラゴウッズ”救助因故障而抛锚的化石车，马克强制随队同行，而从刘便手中则能得到修理工具“リペアパ－ツ”。化石市场（カセキマ－ト）的功能此时也彻底开放。

到达地图中央标志处，考古学博士托姆（トム）正遭到野生恐龙的袭击，强制战斗过后帮托姆修好车辆，博士拜托主角替他对古代遗迹进行探索。到旗帜标示的山脚下按L键，发现并挖掘出“不思议な石”，托姆博士将其命名为“龙の圆盘石”，随后自己也成为同伴随队同行（同样建议多带他练级，尽快提升实力）。



名称	属性	体力	攻	防
ベロキ-	风	78	33	30
	弱点	得意	速	会
	下/逆	–	40	0

名称	属性	体力	攻	防
ズンガリ	火	87	37	33
	弱点	得意	速	会
	下/逆	–	27	0

正当主人公和马克在指挥室汇报情况时，梅铃（メイリン）突然来到并提出要和主角决斗，而且点名要单挑会变形的小恐龙伽吉罗，就连刘便也劝不住她。主角只能遵照约定前往“ドラゴウッズ”，沿着东北的盘山路到达山顶，与梅铃展开一对一的战斗（只能选用伽吉罗）。获胜后梅铃展现出了原本的可爱一面，加入成为同伴。令人吃惊的是，小恐龙伽吉罗竟然发生了进化，实力大幅飞跃。马克赶来通知说美洲支部的贝琪（ベッキ－）正在找主角，而“ドラゴウッズ”的挑战路线也已全部开启，

名称	属性	体力	攻	防
ベロキ-	风	83	36	33
	弱点	得意	速	会
	下/逆	–	44	0

美洲支部（アメリカ支部）

进入指挥室触发剧情，随后与贝琪一同前往新的发掘场“ドライランド”展开调查。到达旗帜标示处，原本的道路被一块巨石封堵，贝琪直接驾车撞开了另一侧的大门。继续前进穿过流沙区域，进入西北的山谷一路驶向东南最深处触发战斗。虽然击败了对方，但“メガデンモナイト”的化石也被他们夺走——原来布拉克博士已与两名干部逃狱，并为重建BZ团在暗地里展开了行动，他们通过注入黑暗能源对恐龙进行强化，这种邪恶的会逐渐吞噬恐龙的身心。此后“ドライランド”的挑战路线开放，贝琪也成为同伴。

名称	属性	体力	攻	防
ディメロン	火	84	37	32
	弱点	得意	速	会
	逆	下	28	0

名称	属性	体力	攻	防
ステイキ-	火	84	37	32
	弱点	得意	速	会
	逆	–	35	0



欧洲支部（ヨーロッパ支部）

随后要分别在亚洲和欧洲召开的两项赛事上展开调查，先后顺序不限，下文按照先欧洲、后亚洲的顺序。

进入欧洲支部的指挥室对话，这里召开的“スタ－ゲ－ト



GP”大会是竞速型比赛。在整备所选择“出场します”便可参加比赛。主角要先后赢下预选赛和决赛,目标成绩分别是1分22秒和2分15秒。两个赛道的弯度都不大,不太需要用到漂移和过弯技巧,只需利用好途中的加速板且不要正面撞上障碍物即可,而且中途还有近路可以抄。建议事先购入新的化石车“レ－シングバギ－”,并配备4号引擎就不难取胜。虽然得到10000G奖金,但奖杯却被突然出现的BZ团干部切露娜托(チエルナット)夺走。与塔洛特一同前往新的发掘场“レ－シングフォレスト”,突破地图北侧横在公路上的断木,在标示处展开战斗。获胜后塔洛特成为同伴,“レ－シングフォレスト”的挑战路线开放,欧洲方面的调查也告一段落。

名称	属性	体力	攻	防
ジャンゴ	水	96	33	36
	弱点	得意	速	会
	下	逆	22	0

名称	属性	体力	攻	防
ゴルゴ・チエリ－	无	96	40	40
	弱点	得意	速	会
	上	－	31	0

名称	属性	体力	攻	防
オロロン	水	90	31	33
	弱点	得意	速	会
	上/逆	下	35	0



亚洲本部(アジア本部)



在亚洲本部的指挥室与刘便对话,得知这里召开的“スタ－ゲ－ト”大会是战斗型比赛,前往化石会场即可参加。离开时遇到了一位神秘的男子艾里克(エリック),他在说了一些奇妙的话后就自行离开。到化石会场参赛,主角需要先通过三连战的预选赛,战斗难度很低(敌方的属性分别为风、火;水、无;火、风、土)。顺利杀入决赛后,迎战的对手库罗(クロオ)在守护者组织中名不见经传。赢得冠军后得到10000G奖金,但奖杯已被库罗偷走,原来他是BZ团干部库隆(ク－ロン)假扮的!

名称	属性	体力	攻	防
ガ－ゴイル	风	79	29	34
	弱点	得意	速	会
	逆	下	26	0

名称	属性	体力	攻	防
デジ－	无	93	36	33
	弱点	得意	速	会
	逆	上	29	0

名称	属性	体力	攻	防
ゴヨケン	风	79	34	29
	弱点	得意	速	会
	逆	－	32	0

库隆的拳脚功夫非常犀利,他在击倒梅铃后逃走。主人公使用刘便交给的“のろし花火”招来了忍者半藏(ハンゾ－),在得知当前的紧急事态后,他与主角一同追入新的发掘场“フジヤマト－ゲ”。到达地图中部标记处,半藏借助这里的强风发动龙卷之术,众人乘风追上库隆,一场恶战在所难免。获胜后对方同样利用转移装置逃走,“フジヤマト－ゲ”的挑战路线开启,半藏也成为同伴。

名称	属性	体力	攻	防
ディプロドクス	土	99	40	38
	弱点	得意	速	会
	上/下	－	15	0

名称	属性	体力	攻	防
ペルタス	土	92	35	43
	弱点	得意	速	会
	逆	下	23	0

名称	属性	体力	攻	防
デジ－・ク－ロン	无	107	45	39
	弱点	得意	速	会
	逆	上	34	0



欧洲、亚洲两方面的大会都调查结束后,在亚洲本部的队长室向斯特林格汇报。原来两场大会都是由一家名为“星际之门(スタ－ゲ－ト)”的公司举办的,该公司以宇宙工学技术著称,而两个被抢走的奖杯都是由陨石中的特殊金属“宇宙铝(コスモニウム)”铸成的。BZ团的目的多半是这种金属,但其真正的用意还不得而知。就在众人陷入深思时,主角想起了谜之少年艾里克的提示——关押某人的牢房。斯特林格队长认为这个线索很有帮助,他亲自前往牢房调查。另一方面小恐龙伽吉罗却无故病倒,想要治好它得找到3个“古代鳗鱼化石(古代ウナギのカセキ)”。困难之时同伴们赶来相助,里昂和菲利普前往美洲,达莉拉前往欧洲,主角则与莉兹负责在亚洲找寻鳗鱼化石。前往发掘场“ドラゴンウッズ”,在地图西北的标志处击退野生恐龙后还要进行挖掘。将古代鳗鱼化石带回本部,伽吉罗终于康复。同伴归队后前往队长室,斯特林格的调查也有了结果,牢房的墙上写满了用红外线才能发现的公式,布拉克博士已经完成了时光旅行的理论,他收集庞大的电力和宇宙金属的目的,正是为做出时空之门(タイムゲ－ト)。如果BZ团征服世界的野心不死,那么前所未有的危机正在逼近!

名称	属性	体力	攻	防
ティタノン	水	200	48	54
	弱点	得意	速	会
	上/下	－	28	0

美洲支部(アメリカ支部)

主人公来到美洲支部,这里有许多的“时空歪曲点”,因此调查人手也明显不足。在指挥室触发剧情后,与里昂组队前往新的发掘场“ジャングルロ－ド”。本区域的时间固定为夜晚,可视范围受到限制,开车行驶时应多留意雷达和下屏幕。在地图南侧击败BZ团后,艾里克赶来相助并引开了其他杂兵,主人公得以继续挺进。靠近东南的标记处后挡路的巨石会被强力的野生恐龙撞开,继续深入到达时空歪曲点就能发现正在制造时空之门的布拉克博士。再度击败BZ团干



部切露娜托和库隆后，博士并没有亲自出手，他用电磁波就轻松限制住了我方化石车的行动，危急关头还是斯特林格队长登场解围。仇人相见分外眼红，不过布拉克博士并没有战斗的打算，而是通过完成的时空之门实现了穿越。

原来布拉克博士的目的是通过时空之门穿越回到太古世界——恐龙真正存在的时代，通过洗脑装置令恐龙对其效忠。一旦阴谋得逞，这个时代的化石复原后，立刻就会成为布拉克博士的忠实奴仆，作为他征服世界的棋子。想要粉碎BZ团的阴谋方法只有一个——前往太古时代！根据布拉克博士牢房里留下的公式，守护者组织的利特尔（リトル）博士也能制作出时空之门，但目前还需要利用“探测装置”收集到足够的宇宙金属。主人公负责前往各地协助探索（先后顺序不限），“ジャングルロード”的挑战路线此时也顺利开放。

名称	属性	体力	攻	防
ギガ–	火	104	47	42
	弱点	得意	速	会
	上	–	10	0

名称	属性	体力	攻	防
アンペロ	风	99	38	43
	弱点	得意	速	会
	上/下	–	23	0

名称	属性	体力	攻	防
インテ–タ–	水	90	38	38
	弱点	得意	速	会
	逆	下	31	0

名称	属性	体力	攻	防
ベツクルス	风	92	43	38
	弱点	得意	速	会
	逆	–	23	0

名称	属性	体力	攻	防
ゴルゴ・チエリ–	无	104	45	45
	弱点	得意	速	会
	上	–	34	0

名称	属性	体力	攻	防
デジ–・クロ–ン–	无	116	51	44
	弱点	得意	速	会
	逆	上	37	0

亚洲本部（アジア本部）



先到指挥室与刘便对话，再与他一同进入发掘场“ドラゴンウッズ”。在东北巨大瀑布的后方，刘便用咒语开启了隐藏的石门（汗）。在石像处拿到宝玉后，地龙也随之复苏，只能靠战斗令其恢复平静。地龙的实力非常强劲，能每回合自动回血且没有弱点姿势，除了利用克制的属性外，带异常状态效果的招式也比较有效。获胜后地龙重新沉睡，主人公也顺利得到宇宙金属。刘便加入成为同伴，今后可以自由打开瀑布石门、进入内部探索化石。

名称	属性	体力	攻	防
地龙	土	280	71	71
	弱点	得意	速	会
	–	–	50	0

美洲支部（アメリカ支部）



进入指挥室与肖恩对话，离开支部大楼时触发剧情，假面挖掘者界顶点的肌肉之王“马斯卡拉（マスカラ）”正好到此，而小恐龙伽吉罗敏锐地察觉到，对方腰带上镶嵌的正是宇宙金属。这条冠军腰带是马斯卡拉战胜劲敌后获得的，自然不会轻易送给主角。再度进入指挥室汇报情况，随后与贝琪一同前往发掘场“ワ–ルドウエスタン”。进入地图东北的洞穴，挖掘出岩壁中的面具，原来肖恩队长就是马斯卡拉当年的劲敌。来到化石会场，假面挖掘者界的王子“微笑小子（スマイルキッド）”复活，并向马斯卡拉发出挑战。肖恩登录成为同伴，主人公要与微笑小子组队参加新召开的“マスカラカップ”。比赛为三连战，前两场没什么难度（敌方属性依次是水、火；土、无），第三场与马斯卡拉的对决才是重头戏。对方的恐龙“スティ–ラ–”在体力较低时攻、防都会大幅提升，要抓住机会配合支援枪的强化效果一举击溃。夺得冠军后获得15000G，马斯卡拉也遵照诺言交出了腰带。

名称	属性	体力	攻	防
マプルス	水	104	45	42
	弱点	得意	速	会
	上	–	17	0

名称	属性	体力	攻	防
スティ–ラ–	风	118	57	57
	弱点	得意	速	会
	逆	正	21	0

名称	属性	体力	攻	防
ステゴ	风	100	42	42
	弱点	得意	速	会
	下	逆	25	0



欧洲支部（ヨ–ロッパ支部）

刚进入指挥室塔洛特就已占卜出了宇宙金属的位置所在——一只巨型野生恐龙的鼻孔里，与多雷克一起前往新的发掘场“ホワイトプレ–ス”。这个被白雪覆盖的区域之所以被守护者封锁，甚至有“白色地狱”的别称，都是因为那只恐怖的恐龙“ラジャデビル”。进入地图北侧的冰窟，在最深处免不了要与这个强大的敌人交手，而平时寡言少语的多雷克更是如同变了个人一般，咆哮着投入了战斗。获胜后虽然上演了一场闹剧，但总算是顺利得到宇宙金属。多雷克成为同伴，“ホワイトプレ–ス”的挑战路线开放，资源收集任务也告一个段落。



名称	属性	体力	攻	防
ラジャデビル	土	360	79	71
	弱点	得意	速	会
	逆	–	36	0



太古世界（タイコノセカイ）

返回亚洲本部的队长室，时空之门的开启已准备就绪。在通信所边与利特尔博士对话，慎重选择好同行的搭档后，就能穿过时空之门前往太古世界。成功穿越后主人公一行抵达白垩纪时期的地球，这里除了有鲜活的恐龙外，同样蕴含着可供挖掘的化石，不过缺少服务站，想重新整备或补给的话，必须穿过时空之门返回现代。到达旗帜标示处，布拉克博士的洗脑装置正在不断地发射洗脑音波，作为守护者的一员当然不能任其为所欲为！击退对方唤来的恐龙后，伽吉罗竟然发出黑暗能源破坏了洗脑装置。粉碎了BZ团的阴谋后，布拉克博士也只得返回现代。此时主人公一行前来的时空之门临近关闭，化石车的引擎又因为落石的冲击而报废，危急关头伽吉罗挺身而出用撞击送主角穿过时空之门，自己却被留在了太古世界中……



名称	属性	体力	攻	防
トリケラトプス	无	118	57	57
	弱点	得意	速	会
	逆	正	21	0

名称	属性	体力	攻	防
サウロポセイドン	无	136	60	60
	弱点	得意	速	会
	下	上	23	0

名称	属性	体力	攻	防
ティラノサウルス	无	134	69	65
	弱点	得意	速	会
	上	–	36	0

亚洲本部（アジア本部）

地球上残存的宇宙金属已经用尽，时空之门无法再开启，主人公与伽吉罗从此被分隔在两个时代。消沉了整整一周的主角被达莉拉强行拉到了欧洲支部，进入发掘场“**ホワイトプレ－ス**”后，到地图最北端进行挖掘——原来“地球陷入前所未有的危机”只是达莉拉编造的谎言，而这次的挖掘任务也只是她希望主角振作起来而演的一场戏。虽然一切被拆穿，不过主人公也在同伴的鼓励下从阴影中走了出来。方才挖掘出的奇怪物体明显是化石车的零件，但经过了长年累月的时光，它很可能是主人公在太古时代掉落的。突然间主角回想起自己曾和托姆博士一同挖掘出的“龙の圆盘石”，那其实就是复原后的化石恐龙所特有的核心，惟一经历上亿年时光的恐龙核心只可能有一个——伽吉罗的！在利特尔博士帮助下核心成功复原，离开研究室的主人公在广场上抛出了核心——好伙伴之间的深深羁绊纵使经过一亿年也无法隔断，从沉睡中醒来的伽吉罗也进化成了全新的姿态！

另一方面，斯特林格队长也带来了好消息——布拉克博士已经被捕。他也希望趁此机会聚集世界各地的守护者们，召开“守护者杯（**キ－パ－ズカップ**）”的比赛。由于各地的队员都要参赛，能和主人公组队的只有拉基和托姆了（这也是之前建议培养他俩的原因）。到化石会场参加比赛，杯赛共有四场战斗且只有1次回复支援枪的机会，不过单场的难度相比太古世界一役要容易很多，而且我方主力恐龙伽吉罗的实力又进一步飞跃，只要AI同伴不太肉脚的话就不难取胜。

大会圆满落幕之际不速之客却突然杀到，BZ团干部库隆驾驶着化石车掳走了伽吉罗，并在黑鲸号潜艇的接应下逃走。原来被捕的布拉克博士是冒牌货，一直潜伏的他就是为了找到机会夺回自己的杰作——伽吉罗。剧情后前往队长室，原来伽吉罗原本就是布拉克博士的实验体、最强的黑暗梁龙，拥有无限吞噬黑暗能源的特殊力量。5年前斯特林格队长在击败并逮捕布拉克博士时，将还是实验体的伽吉罗回收并抽离出了黑暗能源，希望能令其复原，但进展并不顺利。受到大量黑暗能源的影响，伽吉罗对人类抱有强烈的憎恨，这种恨意与一部分黑暗能源牢牢结合在其体内，怎么也无法剥离。因此利特尔博士设法将这股能源结晶化，力量被封印后伽吉罗的形态也发生了变化，对此仍不放心的斯特林格队长才将其放入沉睡装置中。此时一个希望出现了——伽吉罗被主人公唤醒，并随着众人一同展开冒险，心中的恨意也渐渐消去。如果布拉克博士将伽吉罗体内的结晶释放，并重新注入黑暗能源，完成后的黑暗梁龙将是全世界的威胁。一筹莫展之际，斯特林格队长想出了最后的战术——用磁力的巨大力量将潜伏在海底的黑鲸号吸起来。守护者组织各支部的队长负责收集“**マグネナイト**”，而主人公的任务是搜集情报，设法确定黑鲸号的具体方位。

名称	属性	体力	攻	防
トリケラ	水	90	39	39
	弱点	得意	速	会
	逆	正	15	0

名称	属性	体力	攻	防
エダフォン	土	86	33	35
	弱点	得意	速	会
	逆	下	31	0

名称	属性	体力	攻	防
ヒプシロン	火	80	30	30
	弱点	得意	速	会
	逆	–	42	0

名称	属性	体力	攻	防
アンキロBO	火	118	57	60
	弱点	得意	速	会
	下	逆	31	0

名称	属性	体力	攻	防
パキファロ	土	78	33	30
	弱点	得意	速	会
	逆	–	33	0

名称	属性	体力	攻	防
パラサ–ン	风	118	45	47
	弱点	得意	速	会
	上/逆	下	47	0

名称	属性	体力	攻	防
ミフネン	无	89	38	40
	弱点	得意	速	会
	逆	–	31	0

名称	属性	体力	攻	防
ダルポ	风	128	68	60
	弱点	得意	速	会
	上	–	34	0

名称	属性	体力	攻	防
ベロキ-	风	101	48	44
	弱点	得意	速	会
	下/逆	—	55	0

名称	属性	体力	攻	防
ビッグアロン	无	141	69	65
	弱点	得意	速	会
	逆	—	39	0

名称	属性	体力	攻	防
プテラン	风	118	60	53
	弱点	得意	速	会
	下	上	63	0

名称	属性	体力	攻	防
ディノニクス	火	122	58	58
	弱点	得意	速	会
	下/逆	—	63	0



欧洲支部（ヨーロッパ支部）

到指挥室与塔洛特对话，但凭借目前的水晶之力，她也无法占卜出黑鲸号的位置，需要先去寻找“ミラクルな水晶”。离开支部大楼后，一直以来神秘莫测的艾里克也成为同伴。进入发掘场“アルプスヒル”，在地图西北的巨大岩石中开采出“ミラクルな水晶”，借助其力量塔洛特也成功找到了黑鲸号的潜伏之所。另一方面物资的收集也已完成，最终战斗的号角正在吹响！（由于伽吉罗再度离队，如果主战队伍实力不足的话，建议好好锻炼一下。）



新黑鲸号（ネオ・ブラックホエール号）



在广场与利特尔博士对话，巨大的磁铁发射出的强力电磁将黑鲸号吸出了海面，主人公抓住转瞬即逝的时机，带领着同伴们冲入了内部！通讯机器人在新黑鲸号内部设置了传送点，玩家此后依然可以返回据点，潜水艇的庞大内部同样有恐龙化石可供挖掘。集装箱中有时会突然蹿出被黑暗能源强化过的恐龙，而逐层深入的过程中，还要与BZ团的干部们交手。

名称	属性	体力	攻	防
ゴルゴ	火	122	57	54
	弱点	得意	速	会
	上	—	21	0

名称	属性	体力	攻	防
ゴルゴ	火	122	57	54
	弱点	得意	速	会
	上	—	21	0

名称	属性	体力	攻	防
ゴルゴ・チェリ-	无	141	69	69
	弱点	得意	速	会
	上	—	46	0

名称	属性	体力	攻	防
デジ-	无	132	60	56
	弱点	得意	速	会
	逆	上	43	0

名称	属性	体力	攻	防
デジ-	无	132	60	56
	弱点	得意	速	会
	逆	上	43	0

名称	属性	体力	攻	防
デジ-・クロ-ン	无	155	75	67
	弱点	得意	速	会
	逆	上	50	0



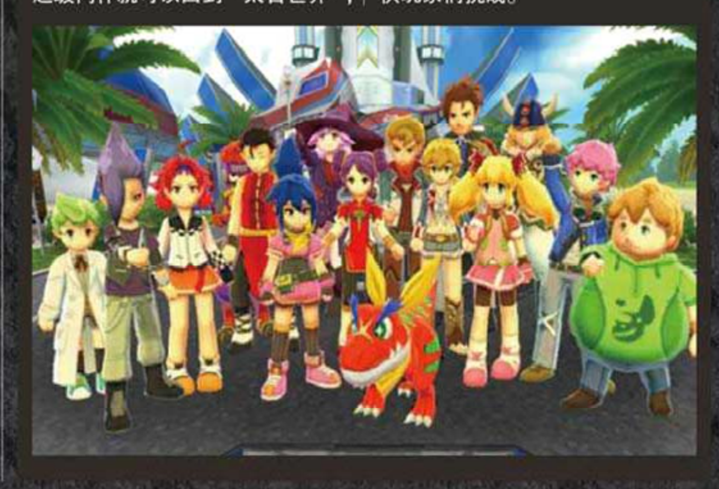
在B2F等待着玩家的是已经成为黑暗梁龙完全体的伽吉罗，主人公不顾危险下车大喊着同伴的名字，但对方却没有回应，黑暗能源已经侵吞了它的心灵，只能一战。获胜后伽吉罗想起了与主人公经历的一幕幕过往，凭借着羁绊解除了洗脑控制并排出了黑暗能源结晶。随后在激昂的BGM声中，玩家就能用最终进化形态的伽吉罗，到甲板上与布拉克博士展开最终战！

名称	属性	体力	攻	防
ブラックザウルス	无	400	79	75
	弱点	得意	速	会
	逆	上	50	0

名称	属性	体力	攻	防
ブラックキング	无	800	92	83
	弱点	得意	速	会
	上/下	正	56	0

通关以后

主线通关后玩家还可以继续冒险，触发各支线剧情令同伴们升级为“超级同伴”。到亚洲支部的看板后与艾里克对话，令其成为超级同伴就可以回到“太古世界”；而在欧洲和亚洲支部分别令原BZ团干部切露娜托和库隆加入的话，就能前往“新黑鲸号”探索。此外，化石会场也会开放更多的公开赛供玩家们挑战。





化石大会



单机模式下化石会场（カセキアム）召开的大会分为两种——①七日锦标赛（セブント－ナメント）正如其名，随着一周七天的顺序轮换，每天只能参加其中一种，恐龙的属性也跟当天的“曜日”有关，大会按难度从低到高分为1★～5★，主角在完成指定数量的锦标赛后，可以获得更高级别的执照（ライセンス），从而提升自身的等级上限（具体条件参看下表）；②化石公开赛（カセキオ－プン）在达成特定条件的情况下才会开放，大多要在通关后才能参加，而且对于参赛的恐龙有一定的限制条件，不过没有什么特殊的赏品，此类比赛仅供玩家向更高的难度冲击和挑战。

执照等级	达成条件	效果
E级	通过守护者测验	等级上限5
D级	完成任意1个1★大会	等级上限10
C级	完成任意2个2★大会	等级上限15
B级	完成任意3个3★大会	等级上限20
A级	完成任意4个4★大会	等级上限25
S级	完成任意5个5★大会	等级上限30

七日锦标赛（セブント－ナメント）

名称	赏金	赏品
アメギノ大会1★	1000G	ミニドリルEX
アメギノ大会2★	2000G	ライトドリルEX
アメギノ大会3★	3000G	ツインドリルEX
アメギノ大会4★	4000G	トリプルドリルEX
アメギノ大会5★	5000G	ウルトラドリルEX
ウォルフット大会1★	2000G	—
ウォルフット大会2★	2000G	ビッグタイヤ4
ウォルフット大会3★	3000G	バギ－タイヤ4
ウォルフット大会4★	4000G	ビッグタイヤ5
ウォルフット大会5★	5000G	バギ－タイヤ5
オストロム大会1★	1000G	ミニハンマ－EX
オストロム大会2★	2000G	ライトハンマ－EX
オストロム大会3★	3000G	ミドルハンマ－EX
オストロム大会4★	4000G	ビッグハンマ－EX
オストロム大会5★	5000G	ジェットハンマ－EX
ガイニッツ大会1★	2000G	—
ガイニッツ大会2★	2000G	バスタ－タイヤ4
ガイニッツ大会3★	3000G	カミオンタイヤ4
ガイニッツ大会4★	4000G	バスタ－タイヤ5
ガイニッツ大会5★	5000G	カミオンタイヤ5
エルンスト大会1★	2000G	—
エルンスト大会2★	2000G	クロカンタイヤ4
エルンスト大会3★	3000G	レ－サ－タイヤ4
エルンスト大会4★	4000G	クロカンタイヤ5
エルンスト大会5★	5000G	レ－サ－タイヤ5
ギデオン大会1★	1000G	ダイナモバッテリ－1
ギデオン大会2★	2000G	ダイナモバッテリ－2
ギデオン大会3★	3000G	ダイナモバッテリ－3
ギデオン大会4★	4000G	ダイナモバッテリ－4
ギデオン大会5★	5000G	ダイナモバッテリ－5
バ－ナム大会1★	1000G	カセキレ－ダ－EX1
バ－ナム大会2★	2000G	カセキレ－ダ－EX2
バ－ナム大会3★	3000G	カセキレ－ダ－EX3
バ－ナム大会4★	4000G	カセキレ－ダ－EX4
バ－ナム大会5★	5000G	カセキレ－ダ－EX5

化石公开赛（カセキオ－プン）

名称	开放条件&参赛限制
プレデタ－ゲ－ム	タイラント成为同伴后开放
ハ－ピバ－ゲ－ム	ランスロット成为同伴后开放，限定草食龙
ジュラシックゲ－ム	通关且エリック成为超级同伴后开放，限定侏罗纪龙
クリティシャスゲ－ム	通关且エリック成为超级同伴后开放，限定白垩纪龙
アメリカゲ－ム	通关后开放，限定美洲龙
ヨ－ロピアンゲ－ム	通关后开放，限定欧洲龙
アジアンゲ－ム	通关后开放，限定亚洲龙
ワ－ルドカップ	通关后且セブント－ナメント大会全过后开放
チャレンジバトル	セブント－ナメント大会1★级全过后开放
リコ－ルマッチ	チエルナット成为超级同伴后开放

车辆资料

不用AR卡的情况下可以获得6辆化石车，每种车都有7大类部件（不包括没有实际效果的颜色涂装），达成一定条件后才能获得或购买，下面给出全部车辆以及装备的资料。除了锤子和钻头外，大部分装备都是等级越高的越好，不过挑战路线的稀有化石会根据雷达等级发生变化，需要经常更换；带“EX”字样的装备效果与同级装备相同，只是重量更轻；售价为“—”的表示无需购买，依靠剧情或参加化石大会获得。



化石车（カセキモ－ビル）

名称	开放条件	售价
ライトクロカン	初期	—
ビックフット	通过守护者测验	22000G
レ－シングバギ－	ドライランド的挑战路线开放后	31000G
ロックバスタ－	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	44000G
スピ－ドレ－サ－	完成太古世界的剧情	132000G
カミオン	守护者杯赛开幕	68000G

装备・轮胎（タイヤ）

名称	开放条件	售价
クロカンタイヤ1	初期	—
クロカンタイヤ2	通过守护者测验	1000G
クロカンタイヤ3	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	3000G
クロカンタイヤ4	エルンスト大会2★赏品	—
クロカンタイヤ5	エルンスト大会4★赏品	—
ビッグタイヤ1	通过守护者测验	—
ビッグタイヤ2	通过守护者测验	1000G
ビッグタイヤ3	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	3000G
ビッグタイヤ4	ウォルコット大会2★赏品	—
ビッグタイヤ5	ウォルコット大会4★赏品	—
バギ－タイヤ1	ドライランド的挑战路线开放后	—
バギ－タイヤ2	ドライランド的挑战路线开放后	1000G
バギ－タイヤ3	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	3000G
バギ－タイヤ4	ウォルコット大会3★赏品	—
バギ－タイヤ5	ウォルコット大会5★赏品	—
レ－サ－タイヤ1	完成太古世界的剧情	—
レ－サ－タイヤ2	完成太古世界的剧情	1000G
レ－サ－タイヤ3	完成太古世界的剧情	3000G
レ－サ－タイヤ4	エルンスト大会3★赏品	—
レ－サ－タイヤ5	エルンスト大会5★赏品	—
バスタ－タイヤ1	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	—
バスタ－タイヤ2	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	1000G
バスタ－タイヤ3	ジャングルロ－ド的挑战路线开放后	3000G
バスタ－タイヤ4	ガイニッツ大会2★赏品	—
バスタ－タイヤ5	ガイニッツ大会4★赏品	—
カミオンタイヤ1	守护者杯赛开幕	—
カミオンタイヤ2	守护者杯赛开幕	1000G
カミオンタイヤ3	守护者杯赛开幕	3000G
カミオンタイヤ4	ガイニッツ大会3★赏品	—
カミオンタイヤ5	ガイニッツ大会5★赏品	—



装备・引擎（エンジン）

名称	开放条件	售价
クロカンエンジン1	初期	–
クロカンエンジン2	到达欧洲支部	–
クロカンエンジン3	守护者等级达到5	6000G
クロカンエンジン4	守护者等级达到9	9000G
クロカンエンジン5	守护者等级达到15	12000G
ビッグエンジン1	通过守护者测验	–
ビッグエンジン2	通过守护者测验	6000G
ビッグエンジン3	守护者等级达到5	9000G
ビッグエンジン4	守护者等级达到9	12000G
ビッグエンジン5	守护者等级达到15	15000G
バギ-エンジン1	ドライランド的挑战路线开放后	–
バギ-エンジン2	ドライランド的挑战路线开放后	6000G
バギ-エンジン3	守护者等级达到5	9000G
バギ-エンジン4	守护者等级达到9	12000G
バギ-エンジン5	守护者等级达到15	12500G
バスタ-エンジン1	ジャングルロ-ド的挑战路线开放后	–
バスタ-エンジン2	ジャングルロ-ド的挑战路线开放后	12000G
バスタ-エンジン3	守护者等级达到5	18000G
バスタ-エンジン4	守护者等级达到9	24000G
バスタ-エンジン5	守护者等级达到15	30000G
レ-サ-エンジン1	完成太古世界的剧情	–
レ-サ-エンジン2	完成太古世界的剧情	10000G
レ-サ-エンジン3	守护者等级达到5	15000G
レ-サ-エンジン4	守护者等级达到9	20000G
レ-サ-エンジン5	守护者等级达到15	25000G
カミオンエンジン1	守护者杯赛开幕	–
カミオンエンジン2	守护者杯赛开幕	3000G
カミオンエンジン3	守护者等级达到5	6000G
カミオンエンジン4	守护者等级达到9	9000G
カミオンエンジン5	守护者等级达到15	12000G



装备・雷达（レーダー）

名称	开放条件	售价
レ-ダ-1	初期	–
レ-ダ-EX1	バ-ナム大会1★赏品	–
レ-ダ-2	到达美国支部	–
レ-ダ-EX2	バ-ナム大会2★赏品	–
レ-ダ-3	守护者等级达到6	4000G
レ-ダ-EX3	バ-ナム大会3★赏品	–
レ-ダ-4	守护者等级达到10	6000G
レ-ダ-EX4	バ-ナム大会4★赏品	–
レ-ダ-5	守护者等级达到15	8000G
レ-ダ-EX5	バ-ナム大会5★赏品	–

装备・电池（バッテリー）

名称	开放条件	售价
バッテリ-1	初期	–
バッテリ-2	通过守护者测验	1000G
バッテリ-3	守护者等级达到4	3000G
バッテリ-4	守护者等级达到7	5000G
バッテリ-5	守护者等级达到10	8000G
ダイナモバッテリ-1	ギデオン大会1★赏品	–
ダイナモバッテリ-2	ギデオン大会2★赏品	–
ダイナモバッテリ-3	ギデオン大会3★赏品	–
ダイナモバッテリ-4	ギデオン大会4★赏品	–
ダイナモバッテリ-5	ギデオン大会5★赏品	–



装备・锤子（ハンマー）

名称	开放条件	售价
ミニハンマ-	初期	–
ミニハンマ-EX	オストロム大会1★赏品	–
ライトハンマ-	通过守护者测验	2000G
ライトハンマ-EX	オストロム大会2★赏品	–
ミドルハンマ-	守护者等级达到3	2000G
ミドルハンマ-EX	オストロム大会3★赏品	–
ビッグハンマ-	守护者等级达到8	2000G
ビッグハンマ-EX	オストロム大会4★赏品	–
ジェットハンマ-	守护者等级达到12	2000G
ジェットハンマ-EX	オストロム大会5★赏品	–



装备・钻头（ドリル）

名称	开放条件	售价
ミニドリル	初期	–
ミニドリルEX	アメギノ大会1★赏品	–
ライトドリル	通过守护者测验	2000G
ライトドリルEX	アメギノ大会2★赏品	–
ツインドリル	守护者等级达到3	2000G
ツインドリルEX	アメギノ大会3★赏品	–
トリプルドリル	守护者等级达到8	2000G
トリプルドリルEX	アメギノ大会4★赏品	–
ウルトラドリル	守护者等级达到12	2000G
ウルトラドリルEX	アメギノ大会5★赏品	–

装备・支援枪（サポートガン）

名称	开放条件	售价	使用次数	效果
こうげきアップ	初期	–	20	我方攻击力小幅上升
こうげきアップS	守护者等级达到8	3000G	10	我方攻击力大幅上升
ぼうぎょアップ	通过守护者测验	1000G	20	我方防御力小幅上升
ぼうぎょアップS	守护者等级达到8	3000G	10	我方防御力大幅上升
かいひアップ	守护者等级达到3	5000G	10	我方回避率小幅上升
かいひアップS	守护者等级达到11	10000G	5	我方回避率大幅上升
めいちゅうアップ	守护者等级达到3	5000G	10	我方命中率小幅上升
めいちゅうアップS	守护者等级达到11	10000G	5	我方命中率大幅上升
かいしんアップ	守护者等级达到6	10000G	5	我方会心率小幅上升
かいしんアップS	守护者等级达到14	30000G	2	我方会心率大幅上升
バランスアップ	守护者等级达到4	10000G	10	我方安定力小幅上升
バランスアップS	守护者等级达到12	30000G	5	我方安定力大幅上升
はんげき	守护者等级达到20	50000G	5	我方反击威力上升
いじょうりつアップ	通过守护者测验	10000G	10	我方容易使敌方陷入异常状态
ノ-カウンタ-	守护者等级达到10	50000G	5	我方不会受到反击
LPかいふく	初期	–	5	我方LP小幅回复
LPかいふくS	守护者等级达到20	10000G	3	我方LP大幅回复
いじょうかいふく	守护者等级达到9	10000G	5	我方从异常状态恢复
いじょうよぼう	通过守护者测验	10000G	10	我方不会陷入异常状态
スピ-ドアップ	守护者等级达到3	5000G	10	我方速度小幅上升
スピ-ドアップS	守护者等级达到9	10000G	5	我方速度大幅上升

恐龙化石



最后给出全部恐龙化石的挖掘地供玩家们参考，“一般化石”部分按照图鉴内的一览顺序，不包括“地龙”等特殊敌人、伽吉罗的进化形态、以及AR卡片获得的恐龙。“稀有化石”按照各地区发掘场的顺序，具体为亚洲本部：パラダイスビ－チ、ドラゴウツズ、フジヤマト－ゲ；美洲支部：ワイルドウエスタン、ドライランド、ジャングルロ－ド；欧洲支部：アルプスヒル、レ－シングフォレスト、ホワイトプレ－ス。注意挑战路线内出现的稀有化石与车辆装备的雷达等级相关，且有一定随机性，想要一次挖齐是不可能的。



一般化石（ノーマルカセキ）

恐龙名称	属性	通常化石挖掘场所
ギガー	火	ジャングルロード
カルカロン	土	アルプスヒル
マプルス	水	ドライランド
ティラ・ノスー	火	ワイルドウエスタン、ドライランド
タルボ	风	パラダイスビーチ、ドラゴウッズ
ゴルゴ	火	ジャングルロード
ビックアロン	无	太古の世界
アロンPT	土	ホワイトプレース
ケラトン	土	太古の世界
ケラトンTZ	风	ホワイトプレース、太古の世界
ラジャール	土	ドラゴウッズ
ベックルス	风	ホワイトプレース
フクラブ	土	フジヤマトーゲ
スピノ	水	レーシングフォレスト
イリテーター	水	ジャングルロード
スコミムス	水	アルプスヒル
ディノニクス	火	ジャングルロード
ベロキー	风	ドラゴウッズ
ユター	火	ワイルドウエスタン
ディロン	火	太古の世界
パキフアロ	土	ワイルドウエスタン
クリオン	水	ホワイトプレース、太古の世界
ヒプシロン	火	アルプスヒル
ヒプシロンUS	水	ジャングルロード
デジー	无	フジヤマトーゲ
アラシャス	火	パラダイスビーチ
セグノン	土	フジヤマトーゲ
スティギー	火	ドライランド
ゴヨケン	风	フジヤマトーゲ
ブラキオン	无	ワイルドウエスタン、太古の世界
ポセイドン	水	ドライランド
ディプロドクス	土	アルプスヒル、太古の世界
アルルス	土	ジャングルロード
アマルガー	火	ドライランド
テイタノン	水	ドラゴウッズ
アンペロ	风	レーシングフォレスト
トバリュウ	水	フジヤマトーゲ
イグアン	风	アルプスヒル
イグアンUS	火	ジャングルロード
オロロン	水	ホワイトプレース
ロフス	土	ドライランド
ロフスMN	水	パラダイスビーチ
パラサーン	风	アルプスヒル
ステゴ	风	ドライランド
ジャンゴ	水	ドラゴウッズ
レクソン	土	レーシングフォレスト
アンキロ	水	ドライランド
アンキロBO	火	アルプスヒル
サイカニア	火	ドラゴウッズ
ガーゴイル	风	太古の世界
ペルタス	土	ワイルドウエスタン
トリケラ	水	ドライランド
ペンタゴン	无	ジャングルロード
スティーラー	风	ドライランド
プロトン	土	パラダイスビーチ、ドラゴウッズ
ミフネン	无	ドラゴウッズ、フジヤマトーゲ
アイカケラー	水	レーシングフォレスト
プテラン	风	ワイルドウエスタン
ズンガリ	火	パラダイスビーチ
タラソー	水	ワイルドウエスタン
ケツアルコ	火	ドライランド
ハツエコ	土	レーシングフォレスト
エダフォン	风	パラダイスビーチ、ドラゴウッズ
ディメロン	火	太古の世界



稀有化石（レアカセキ）

ドラゴウッズ・チンロンルート	
雷达等级	稀有化石
1	フクラブ（脚）、テジー（头）、ゴヨケン（全身）
2	フクラブ（脚）、テジー（头）、ゴヨケン（全身）
3	フクラブ（头）、テジー（脚）、ゴヨケン（全身）
4	フクラブ（体）、テジー（手）、ゴヨケン（全身）
5	フクラブ（手）、テジー（体）、ゴヨケン（全身）

ドラゴウッズ・パイフールート	
雷达等级	稀有化石
1	ズンガリ（手）、セグノン（全身）、トバリュウ（全身）
2	ズンガリ（手）、セグノン（全身）、トバリュウ（全身）
3	ズンガリ（头）、セグノン（全身）、トバリュウ（全身）
4	ズンガリ（体）、セグノン（全身）、トバリュウ（全身）
5	ズンガリ（脚）、セグノン（全身）、トバリュウ（全身）

フジヤマトーゲ・モミジリパールート	
雷达等级	稀有化石
1	ラジャール（脚）、テイタノン（头）、ミフネン（头）、ベロキー（全身）
2	ラジャール（脚）、テイタノン（头）、ミフネン（头）、ベロキー（全身）
3	ラジャール（头）、テイタノン（手）、ミフネン（体）、ベロキー（全身）
4	ラジャール（体）、テイタノン（脚）、ミフネン（脚）、ベロキー（全身）
5	ラジャール（手）、テイタノン（体）、ミフネン（手）、ベロキー（全身）

フジヤマトーゲ・クラーノスケルート	
雷达等级	稀有化石
1	ロフスMN（体）、タルボ（体）、ジャンゴ（全身）
2	ロフスMN（体）、タルボ（体）、ジャンゴ（全身）
3	ロフスMN（头）、タルボ（脚）、ジャンゴ（全身）
4	ロフスMN（手）、タルボ（脚）、ジャンゴ（全身）
5	ロフスMN（脚）、タルボ（手）、ジャンゴ（全身）

注：タルボ（头）的稀有化石位于ドラゴウッズ。

フジヤマトーゲ・ハッコウダルート	
雷达等级	稀有化石
1	アラシャス(脚)、プロトン(全身)、サイカニア(全身)、ディロン(全身)
2	アラシャス(脚)、プロトン(全身)、サイカニア(全身)、ディロン(全身)
3	アラシャス(手)、プロトン(全身)、サイカニア(全身)、ディロン(全身)
4	アラシャス(手)、プロトン(全身)、サイカニア(全身)、ディロン(全身)
5	アラシャス(体)、プロトン(全身)、サイカニア(全身)、ディロン(全身)

注：アラシャス（头）的稀有化石位于ドラゴウッズ。

ワイルドウエスタン・ポーンランドルート	
雷达等级	稀有化石
1	スティギー（头）、ケツアルコ（体）、ステゴ（全身）
2	スティギー（头）、ケツアルコ（体）、ステゴ（全身）
3	スティギー（手）、ケツアルコ（脚）、ステゴ（全身）
4	スティギー（体）、ケツアルコ（脚）、ステゴ（全身）
5	スティギー（脚）、ケツアルコ（手）、ステゴ（全身）

注：ケツアルコ（头）的稀有化石位于ジャングルロード。

ワイルドウエスタン・リブレビンズルート	
雷达等级	稀有化石
1	トリケラ(头)、アマルガー(全身)、ポセイドン(全身)
2	トリケラ(头)、アマルガー(全身)、ポセイドン(全身)
3	トリケラ(体)、アマルガー(全身)、ポセイドン(全身)
4	トリケラ(手)、アマルガー(全身)、ポセイドン(全身)
5	トリケラ(脚)、アマルガー(全身)、ポセイドン(全身)



ワイルドウエスタン・ザコツバレールート

雷达等级	稀有化石
1	ヒプシロン US（头）、ロフス（头）、ケラトン（头）、ビッグアロン（全身）
2	ヒプシロン US（头）、ロフス（体）、ケラトン（头）、ビッグアロン（全身）
3	ヒプシロン US（体）、ロフス（体）、ケラトン（手）、ビッグアロン（全身）
4	ヒプシロン US（手）、ロフス（脚）、ケラトン（脚）、ビッグアロン（全身）
5	ヒプシロン US（脚）、ロフス（手）、ケラトン（体）、ビッグアロン（全身）

ワイルドウエスタン・ダイノドーム

雷达等级	稀有化石
1	スティ－ラ－（全身）、マプルス（全身）、ディメロン（全身）
2	スティ－ラ－（全身）、マプルス（全身）、ディメロン（全身）
3	スティ－ラ－（全身）、マプルス（全身）、ディメロン（全身）
4	スティ－ラ－（全身）、マプルス（全身）、ディメロン（全身）
5	スティ－ラ－（全身）、マプルス（全身）、ディメロン（全身）

ドライランド・スナベガスルート

雷达等级	稀有化石
1	ゴルゴ（头）、ギガ－（手）、イリテ－タ－（全身）、ディノニクス（全身）
2	ゴルゴ（脚）、ギガ－（头）、イリテ－タ－（全身）、ディノニクス（全身）
3	ゴルゴ（脚）、ギガ－（脚）、イリテ－タ－（全身）、ディノニクス（全身）
4	ゴルゴ（手）、ギガ－（脚）、イリテ－タ－（全身）、ディノニクス（全身）
5	ゴルゴ（体）、ギガ－（体）、イリテ－タ－（全身）、ディノニクス（全身）

ドライランド・ドライリパールート

雷达等级	稀有化石
1	パキファロ（头）、イグアン US（全身）、ペンタゴン（全身）、アルルス（全身）
2	パキファロ（体）、イグアン US（全身）、ペンタゴン（全身）、アルルス（全身）
3	パキファロ（体）、イグアン US（全身）、ペンタゴン（全身）、アルルス（全身）
4	パキファロ（手）、イグアン US（全身）、ペンタゴン（全身）、アルルス（全身）
5	パキファロ（脚）、イグアン US（全身）、ペンタゴン（全身）、アルルス（全身）

ジャングルロード・オ・リノコルート

雷达等级	稀有化石
1	ティラノ・ス－（头）、ブラキオン（脚）、ユタ－（全身）、エダフォン（全身）
2	ティラノ・ス－（头）、ブラキオン（脚）、ユタ－（全身）、エダフォン（全身）
3	ティラノ・ス－（手）、ブラキオン（头）、ユタ－（全身）、エダフォン（全身）
4	ティラノ・ス－（手）、ブラキオン（体）、ユタ－（全身）、エダフォン（全身）
5	ティラノ・ス－（脚）、ブラキオン（手）、ユタ－（全身）、エダフォン（全身）

注：ティラノ・ス－（体）的稀有化石位于ジャングルロ－ド。

ジャングルロード・プカライセキルート

雷达等级	稀有化石
1	アンキロ（头）、ペルタス（头）、プテラン（全身）、タラソ－（全身）
2	アンキロ（头）、ペルタス（头）、プテラン（全身）、タラソ－（全身）
3	アンキロ（脚）、ペルタス（体）、プテラン（全身）、タラソ－（全身）
4	アンキロ（体）、ペルタス（手）、プテラン（全身）、タラソ－（全身）
5	アンキロ（手）、ペルタス（脚）、プテラン（全身）、タラソ－（全身）

アルプスヒル・キングダイナルート

雷达等级	稀有化石
1	アンペロ（头）、レクソン（全身）
2	アンペロ（头）、レクソン（全身）
3	アンペロ（手）、レクソン（全身）
4	アンペロ（脚）、レクソン（全身）
5	アンペロ（体）、レクソン（全身）

アルプスヒル・クインダイナルート

雷达等级	稀有化石
1	ハツエコ（头）、アイカケラ－（全身）
2	ハツエコ（头）、アイカケラ－（全身）
3	ハツエコ（体）、アイカケラ－（全身）
4	ハツエコ（脚）、アイカケラ－（全身）
5	ハツエコ（手）、アイカケラ－（全身）

レーシングフォレスト・ルーインの森ルート

雷达等级	稀有化石
1	オロロン（头）、ガ－ゴイル（全身）
2	オロロン（头）、ガ－ゴイル（全身）
3	オロロン（手）、ガ－ゴイル（全身）
4	オロロン（脚）、ガ－ゴイル（全身）
5	オロロン（体）、ガ－ゴイル（全身）

レーシングフォレスト・ホーエンの森ルート

雷达等级	稀有化石
1	ベックルス（头）、ケラトン TZ（全身）
2	ベックルス（头）、ケラトン TZ（全身）
3	ベックルス（脚）、ケラトン TZ（全身）
4	ベックルス（手）、ケラトン TZ（全身）
5	ベックルス（体）、ケラトン TZ（全身）

レーシングフォレスト・アープスの森ルート

雷达等级	稀有化石
1	アロン PT（脚）、クリオン（全身）
2	アロン PT（脚）、クリオン（全身）
3	アロン PT（体）、クリオン（全身）
4	アロン PT（头）、クリオン（全身）
5	アロン PT（手）、クリオン（全身）

ホワイトプレース・ツララホルムルート

雷达等级	稀有化石
1	ディプロドクス（头）、アンキロ BO（全身）
2	ディプロドクス（头）、アンキロ BO（全身）
3	ディプロドクス（手）、アンキロ BO（全身）
4	ディプロドクス（体）、アンキロ BO（全身）
5	ディプロドクス（脚）、アンキロ BO（全身）

ホワイトプレース・ナダレシンキルート

雷达等级	稀有化石
1	ヒプシロン（体）、スコミムス（全身）
2	ヒプシロン（体）、スコミムス（全身）
3	ヒプシロン（头）、スコミムス（全身）
4	ヒプシロン（手）、スコミムス（全身）
5	ヒプシロン（脚）、スコミムス（全身）

ホワイトプレース・クールオスロルート

雷达等级	稀有化石
1	イグアン（头）、カルカロン（全身）
2	イグアン（头）、カルカロン（全身）
3	イグアン（体）、カルカロン（全身）
4	イグアン（手）、カルカロン（全身）
5	イグアン（脚）、カルカロン（全身）

ホワイトプレース・ヒョーピークルート

雷达等级	稀有化石
1	スピノ（手）、パラサ－ン（全身）
2	スピノ（手）、パラサ－ン（全身）
3	スピノ（头）、パラサ－ン（全身）
4	スピノ（体）、パラサ－ン（全身）
5	スピノ（脚）、パラサ－ン（全身）



模拟·经营	牧场物语 连结新天地		
SLG	牧场物语 つながる新天地		
Marvelous AQL	2014年2月27日	日版	1~4人
5104日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是“《牧场物语》系列”的最新正统续作。除了体验经营牧场、收获作物、与中意的NPC结成家庭孕育新生命这些固有乐趣外，玩家还可以在本作中与来自世界各地的贸易商人们进行交流，享受与牧场世界相连的乐趣。值得一提的是本作中的动物数量也达到了史上最多，在“野生动物园”中与各种各样的动物们进行互动，为他们搭建专属活动区域等新增要素也使得该系列有了不少突破。丰富的系统、细腻的剧情事件、个性十足的角色以及数量庞大的物品等也为游戏时间提供了保障。因此，无论是第一次接触“《牧场物语》系列”的新玩家还是该系列一直以来的铁杆粉丝，都可以在本作中挖掘出自己的玩法。文 库玛

游戏系统



游戏操作

菜单画面操作

按键	说明
滑杆	项目选择
十字键	项目选择
A	确定
B	返回
X	登录简易装备画面的道具
Y	整理
L	菜单切换

场景画面操作

按键	说明
滑杆	移动
↓/↑	镜头移动
A	使用装备道具、对话、拾取
B	跳跃、跳入河中、关闭简易装备画面
X	显示菜单画面
Y	放入道具
R	显示简易装备画面

在场景中用触控笔点下屏会在场景的迷你地图和大地图之间进行切换。在菜单画面中可以直接用触控笔点选项进行操作。



游戏画面

场景画面



❶体力。主人公进行劳作或照顾动物都会消耗画面左上方的体力槽，当体力耗尽时会自动就诊并切换到第二天，身体的状况也会下降一个档次，体力和身体状况可靠吃料理或去诊疗所看诊来进行回复。

❷身体状况，代表着角色的干劲。身体状况共分为4个状态，在较差身体状况下消耗的体力会

比正常状态多。具体内容如下表。



身体状况图标	体力值	体力回复	体力消耗
（笑脸）	91～100	1.2倍	二分之一
（普通）	40～90	1倍	1倍
（疲惫）	31～40	1倍	1.2倍
（生病）	0～30	1倍	2倍

❸天气。

天气		特征	发生季节			
			春	夏	秋	冬
（图标）	晴天	发生概率最高的天气，在晴天放牧有助于提升与动物之间的好感度，并利于减少动物的压力	○	○	○	○
（图标）	雨	雨天可不用给作物浇水，在雨天放牧会减少与动物之间的好感度，提升动物的压力	○	○	○	—
（图标）	台风	台风天可不用给作物浇水，但作物的品质会降低。角色在台风天中进行移动时体力的消耗量增加，进行放牧的话与动物的好感度会降低，动物也更容易积蓄压力	—	○	—	—
（图标）	雪	在下雪天进行放牧会增加与动物的好感度，但动物的压力不会减少	—	—	—	○
（图标）	大雪	在大雪天可不用给作物浇水，但作物的品质会降低。在大雪天中进行移动时体力的消耗量会增加，进行放牧的话与动物的好感度会降低，动物也会更容易积蓄压力	—	—	—	○

❹装备中的道具。

❺时间。

❻迷你地图。显示周围环境和身处此场景中的角色。

❼详情指南。在全地图中点击此图标时会显示公会的田地以及可种植的作物图标；在主人公所在的地图画面上点击此图标时会显示商店的名称。

❽回家指引。显示从目前所在地方到自宅的返回路径。

❾持有的金钱。

❿背包。

⓫出荷相关。查看出荷记录、出荷履历和收支一览。

⓬存档。点"日记を书く"可进行存档，"日记を读む"是读档，点选"タイトルにもどる"可返回标题菜单，按"もどる"则为取消返回。

小贴士

体力的表示方法

体力槽	剩余体力
五颗心	100
四颗半	81～99
四颗心	71～80
三颗半	61～70
三颗心	51～60
两颗半	41～50
两颗心	31～40
一颗半	21～30
一颗心	11～20
半颗心	1～10

小贴士

体力的变化条件

条件	体力值变化
在20：59前进食	+30
在23：59前就寝	+30
进入温泉	+1
在20：59前没有进食	—15
在0：00时仍未就寝	—5
在2：00时仍未就寝	—6
在3：00时仍未就寝	—7
在4：00时仍未就寝	—8
在5：00时仍未就寝	—30
体力为0时倒下	—25
台风或大雪天外出	—10

小贴士

体力的回复方法

行动	体力的回复量
在诊疗所接受治疗	+100
在床上就寝	+50
设定闹钟后就寝	+15
睡觉（每小时）	+6
6：00～10：00之间就寝（仅限晚起情况下每小时）	+3
进入トイレ（每次的使用间隔必须在两小时以上）	+5
进入风吕（每次的使用间隔必须在两小时以上）	+10
泡温泉（每次的使用间隔必须在一小时以上）	+20
食用料理	随料理的回复量而定
在餐厅（レストラン）就餐	随料理的回复量而定



物品查看画面



❶现在的体力和身体状况。

❷所选道具的详细说明。

❸持有的金钱。

❹道具种类。按L或R键可切换道具的种类。

❺道具品质。

❻所持有道具种类数/背包中能放入道具种类数。

❼所持有的道具个数。

地图

地图标注一览

标注	说明
▲	钓鱼点，也可以从此处跳入河中
●	可进行拾取的地点，河中的拾取点用A键潜入河中即可进行拾取
■	养殖点，可进行鱼类和珍珠（真珠）的养殖
★	跳跃点。在跳跃点按B键进行跳跃时有30%的几率出现掉落物品
◆	乘马场，可呼叫出马并乘坐其进行移动，使用胡萝卜还可进行瞬移

图标	区域	图标	区域
（图标）	果树区域（果树エリア）	（图标）	蘑菇・蜂蜜区域（茸・蜜エリア）
（图标）	茶叶区域（お茶エリア）	（图标）	叶作物区域（叶作物エリア）
（图标）	香料区域（スパイスエリア）	（图标）	根菜区域（根菜エリア）
（图标）	鲜花区域（花エリア）	（图标）	水田区域
（图标）	背高作物区域（背高作物エリア）	（图标）	谷物区域（谷物エリア）

小贴士

跳跃点

在游戏中的16处特定地点进行跳跃时会有30%的几率出掉落物品，虽然掉落物品多为种子和杂草等比较便宜的素材，但在游戏初期这也不失为一个节约资金的入手素材的方法。



跳跃点掉落物品一览	掉落物品
栅栏、岩石、木材类跳跃点	牧草の种、小石、かぶの种、石、じゃがいもの种、クズ矿石、ムーンドロップ草、ガラス石、やわらかい枝、ミント、かたい枝、杂草
树丛类跳跃点	牧草の种、石、かぶの种、クズ矿石、じゃがいもの种、ガラス石、ムーンドロップ草、クルミ、やわらかい枝、ブルーベリー、かたい枝、ミント、かたい枝、小石、杂草
野生动物园（サファリ）跳跃点	牧草の种、黑い石、ムーンドロップ草、クズ矿石、マジックブルー草、ガラス石、やわらかい枝、赤色の羽毛、绿色の羽毛、青色の羽毛、黑い枝、かたい枝、小石、石、杂草

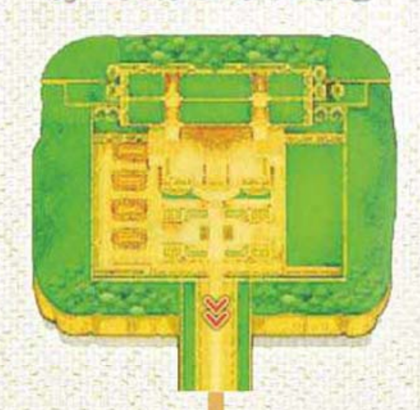
樫木镇（樫の木タウン）地图

注：地图标注的说明请参考上页的内容。



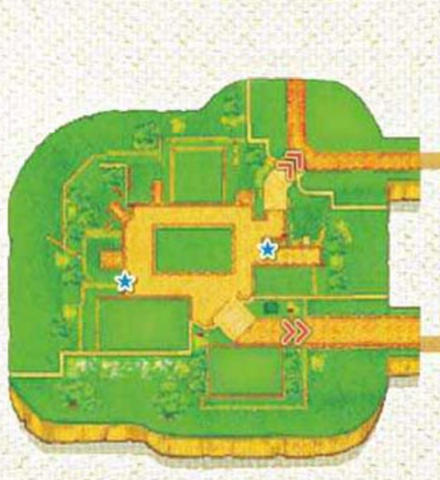


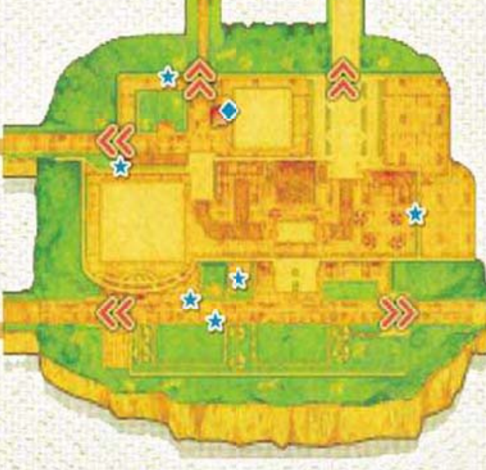
マ-ガレット牧场

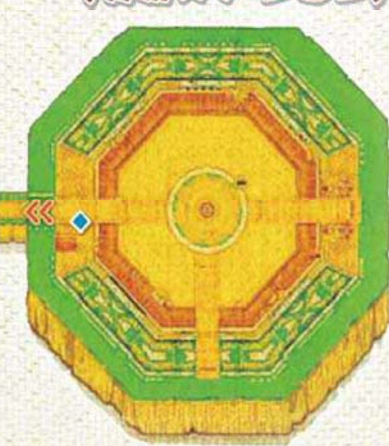


山のふもと

贸易站
（贸易ステ-ション）

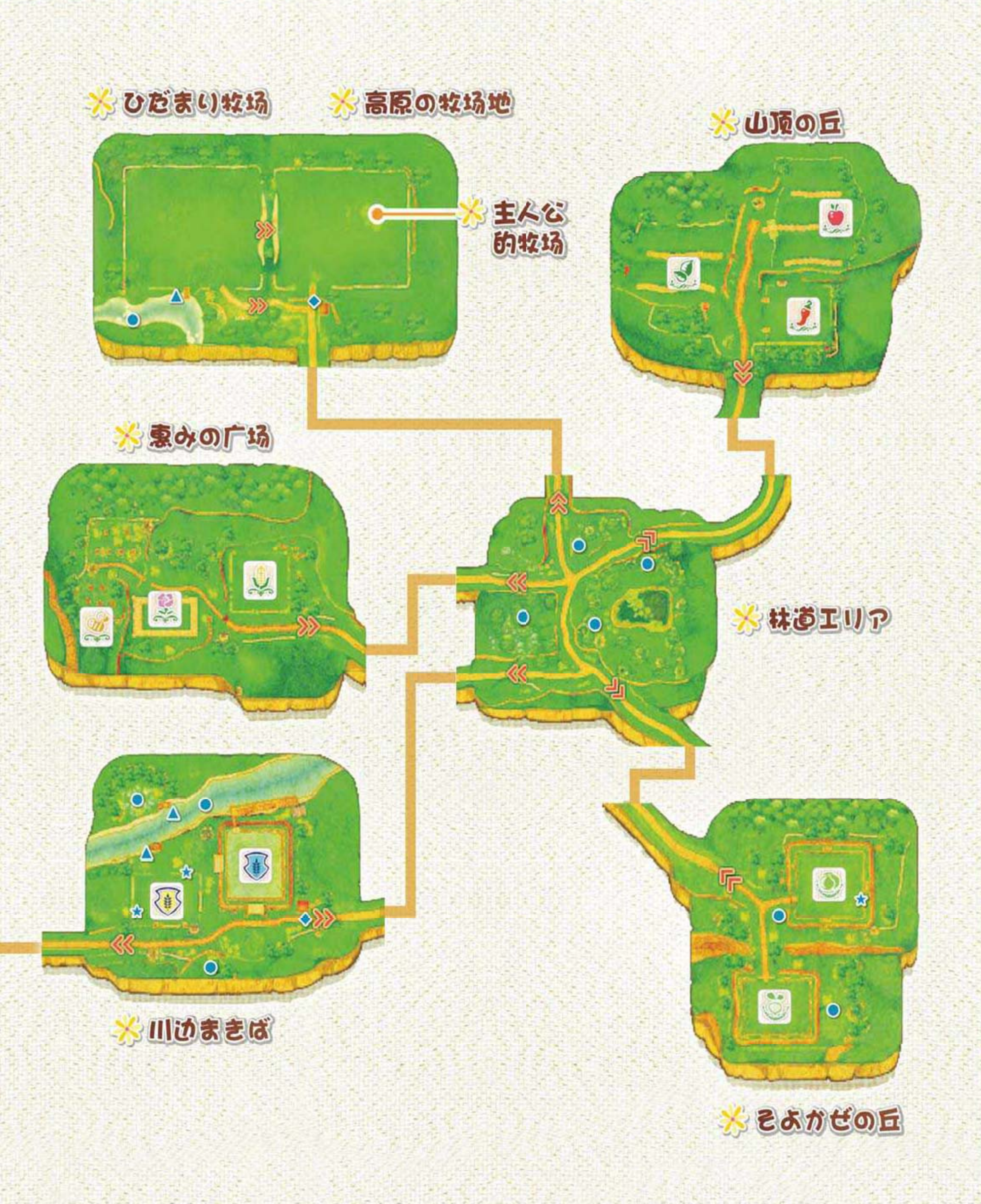






樫木镇（左）

樫木镇（右）


ひだまり牧场
高原の牧场地
主人公
的牧场
山顶の丘
恵みの广场
林道エリア
川辺まきば
そよかぜの丘

牧场生活

场景画面

自宅种类

在游戏中玩家可以在大工屋购入制作图（组み立て图）并收集小さな木材和小さな石材等素材对自宅进行改建。改建后的自宅不仅会变得更加宽敞，也会增加浴室（风呂）和厕所（トイレ）等设施。想要触发结婚生子的剧情也必须对自宅进行改建。

自宅名称	制作图价格	改建条件
そこそこな自宅	–	7天的研修期间结束后获得
立派な自宅	10000	已修建そこそこな自宅
大きな自宅	100000	已修建立派な自宅
大きな二阶建て自宅	500000	已修建大きな二阶建て自宅
赤色の二阶建て自宅	750000	满足改建的基本条件（注）
青色の二阶建て自宅	750000	满足改建的基本条件
绿色の二阶建て自宅	750000	满足改建的基本条件
黄色の二阶建て自宅	750000	满足改建的基本条件
レンガ造り风の自宅	1000000	满足改建的基本条件&シルクロ-ドの国出荷额达到100万G以上
ログハウス风の自宅	1000000	满足改建的基本条件&山小屋の国出荷额达到100万G以上
和风の自宅	1000000	满足改建的基本条件&サクラの国出荷额达到100万G以上
バラいっぱいの自宅	1000000	满足改建的基本条件&バラの国出荷额达到100万G以上
豪邸风の自宅	1000000	满足改建的基本条件&コムギの国出荷额达到100万G以上
金色の自宅	2000000	满足改建的基本条件&冰の国出荷额达到100万G以上

注：满足改建的基本条件为已建成“大きな二阶建て自宅”，并解锁所有的贸易国。

自宅中的设施

床（ベッド）：在床边按A键入睡



后会自动切换到第二天，体力和身体状况也会回复。

年历（卓上カレンダ-）：确认每个月的预定事项和所有角色的生日。按L或R键可切换季节，使用十字键可选择日子来确认更详细的安排，年历最多可提前确认3个季节的安排。开启贸易国后也可查看各贸易国的出店预定。

书架（本棚）：确认牧场生活的相关情报，资产表、获得的奖杯信件的情况，选择“なんでもない”可返回菜单。



▲在资产表中可查看主人公的情报、出荷数量、迄今为止的牧场经营情况以及已解锁的贸易国等。按L或R键可切换菜单。

衣柜（クロ-ゼット）：变更主人公的外貌和服装。服饰可在解锁了裁缝工房后进行制作，在贸易商人和古董店处可买到新服饰的设计图。

厨房（キッチン）：通过贸易以及剧情事件（比如在餐厅多用餐几次）可得到食谱（レシピ），在厨房使用食谱就可以制作喜欢的料理了（注：关于料理的详细内容请参考后文）。

道具箱：可放入劳作道具和种子。

资材箱：可放入木材和石材等资源。

冰箱（冷藏库）：需要通过制作台进行制作，摆放在自宅后可将料理、副产品等放入其中。

整理箱：可放入昆虫、动物的饲料和花等杂物。

宠物饲料机（ペットエサマシ-ン）：在古董店（アンティ-クショップ）中可购入宠物饲料机，将其放置在自宅中就可以在屋里饲养宠物了。

花瓶：让角色手持花束在花瓶前按A键就可以将花束插入花瓶中。

闹钟（目覚まし时计）：可以在1小时（1时间）、2小时（2时间）、3小时（3时间）这三个时间段中进行选择，想通过小憩少许回复体力时可使用。

留声机（レコ-ドプレイヤ-）：可以在4首系列前作的BGM中选择，选择后就会在自宅中播放该曲目。

台灯（ライト）：可以在开启和关闭间进行切换，但对房间中的整体亮度没有任何影响。

简易制作台（简易组み立て台）：选“自宅エディット”可更改屋内物品的摆放位置并将制作的家具放入自宅。

制作台（组み立て台）：对自宅进行第一次改装后就可以得到制作台，通过制作台玩家可以制作物品、设施等，也可进行自宅的改装。制作台共分为制作图和编辑（エディット）两个部分，在制作图中玩家可选择要进行制作的物品，随着剧情的推进玩家可以购入制作图制作新的物品，制作图可以在商店或商人处购买；选编辑可在自宅和牧场中放置或收回设施，并调整设施的摆放位置。要注意的是制作完成的物品一定要通过编辑功能将其放置在场景中才能使用，比如鸡舍（ニワトリ小屋）如果制作完成而没有通过牧场编辑功能放置在牧场上的话就无法在商人处购买鸡或兔子。（注：关于“编辑”部分的详细内容请查看后文。）

电视机（テレビ）：在游戏初期可以从米斯特鲁（ミステル）经营的古董店里购得电视机的制作图。所需的制作材料为黑い木材×12、びん×6、铁×5、キラキラ光る石×5、水晶×3。

节目	说明
天气预报（天气予报）	得知当日和明日的天气情况，准确率为100%
综艺节目（バラエティ）	由系列前作中人物出演的连续剧和介绍贸易国的观光影像等
樫之木频道（樫の木チャンネル）	介绍游戏中许多实用的情报。比如道具的使用或组合增益的提示等；每周六乔治（ジョルジュ）会在樫之木频道登场分享关于他的生活信息；每周日也会有小镇上住民的个人采访，从中可得知住民的喜好



◀制作完成后将电视放在屋里就可以收看电视节目，选择“やっぱりやめる”可结束观看。

包装台（ラッピング作业台）：从シルクロ-ドの国的商人处可以购入包装台的制作图，将其放在家中可以包装礼物或制作花束。

使用菜单

选项	说明
包装礼物（ラッピングをする）	可将背包中的东西打包成精致的礼物
拆开包装礼物（ラッピングをはずす）	将已打包的礼物还原成原本的物品
制作花束（花束を作る）	当主人公的背包中有绸带时即可制作花束
制作绸带（リボンを作る）	花束所需的绸带（リボン）的原材料为亚麻布（リネン）或棉花（コットン），准备好材料后，点包装台选择“打包绸带材料（リボンの材料をセットする）”即可制作，每一个亚麻布或棉花可以制作十条绸带。选择“查看剩余绸带（残りのリボンをみる）”可确认剩下可使用的绸带类型和数量
やめる	取消

可制作的花束一览

花束名称	所需材料1	所需材料2	所需材料3	所需材料4	所需材料5	卖价
うららかな日々	粉色（ピンク）系的花	粉色系的花	粉色系的花	白色系的花	青のリボン	3360
炎帝のワルツ	红色（赤）系的花	红色系的花	红色系的花	粉色系的花	赤のリボン	3740
十六夜の月	白色系的花	白色系的花	粉色系的花	粉色系的花	白のリボン	3400
风花の歌声	蓝色（青）系的花	蓝色系の花	蓝色系的花	白色系的花	绿のリボン	7020
花鸟风月	あじさい	なでしこ	りんどう	白色系的花	金のリボン	3230
太阳へのあこがれ	ひまわり	ひまわり	ガ-ベラ	白色系的花	黄のリボン	4040
想いを贵方へ	レッドロ-ズ	ホワイトロ-ズ	ブル-ロ-ズ	ピンクロ-ズ	银のリボン	7390
大地の祝福	花	花	花	花	リボン	900

作物培育

在不同的季节可以收获不同的作物，要注意的是如果作物没有生长完成就切换到了下一个季节的话，作物就会枯萎。因此，玩家要尽量避免在临近月末时才播种作物。收获的作物可以进行出荷、制作料理、直接食用和做成种子。

作物的品质和鲜度

种子、农作物和副产品等道具都有品质优良之分，星号越多的表示品质越好，品质好的道具不仅在出荷时能卖到一个好价钱，被制作成料理后回复量也较多，但继续进行品质提升时所需的肥料就越多。按Y键可将相同的道具整理在一起，此时所显示的道具品质的星号数量是所有同类道具品质的平均值。在本作中每天给作物施加一次肥料（ひりょう）就有利于作物的品质提升。

刚收获的作物名字会有“新鲜”的前缀，此时作物的卖价会全部增加7G。如果是在作物比赛上获奖的话，作物的等级和卖价都会增加。具体的关系对应是铜（ブロンズ）等级的卖价提升为原先卖价的1.1倍；银（シルバ－）等级的提升1.2倍；金（ゴ－ルド）等级的提升1.3倍。

品质星数	半星	1星	1星半	2星	2星半	3星	3星半	4星	4星半	5星
卖价提升的倍数	×1.0	×1.2	×1.4	×1.6	×1.8	×2.0	×2.2	×2.4	×2.6	×2.8

作物的品质提升方法

除了肥料外，玩家可以利用种子制造工房（シ－ド メ－カ－）来快速提升作物的品质。具体的方法如下：

1.种下种子后根据其成长期逆推，留够足够的生长时间，在此之前只施加肥料不浇水，不浇水时种子不会发芽，下雨后发芽也可以通过少浇水来延缓其生长。有联机条件的玩家也可以让小伙伴在田地挥舞魔法棒来提升作物的品质。

2.将收获的作物在种子制造工房中加工为种子。

3.将工房加工完成的种子下地种植，重复第一个步骤，就可以较快地将作物的品质进行提升了。

农作物的种植步骤

1.清除地形：首先拾取地上的树枝和小石头，然后使用斧头（オノ）砍掉地上的树（砍倒树后出现的树桩也用斧头一并处理掉），用锤子（ハンマ－）击碎石头，这样不仅可以清理地形也可以顺便获得木材和石材。

2.开辟田地：使用锄头（クワ）开辟田地，一次可以开辟出带9个格子的田地。

3.播种：装备种子，撒一次就可以给9个格子播种，如果是想要除去撒好的种子就需要使用劳作道具进行撤销。

4.浇水施肥：在水槽（水くみ场）装备水壶（じょうろ）就可以打水，每天最好早晚各给作物浇水一次，这样作物的生长就会比较快。如果连续7日忘记浇水的话，作物就会发白并最终枯死。并且作物都有自己的成长期限，过了成长的期限还没有结成果实的话也会枯死。在杂货屋购买肥料（ひりょう）并将其撒在农田里即可提升作物的品质。但要注意的是每天只能对1种作物施肥一次。

5.收获：作物生长完成后对其按A键即可进行收获，一些作物在收获时需要使用镰刀（カマ）。收获的作物都会自动装箱，之后切记要再次按A键将其放入背包中。

6.撤销作物和田地：如果想要撤销田地中的作物的话需要使用道具对田地施加动作，具体如下：



农田的整地方法

一般作物：使用镰刀去除田地上的作物，然后用锤子将其恢复为普通的地面。

果树/茶叶：使用斧头去除田地上的作物，然后用锤子将其恢复为普通的地面。

牧草：使用锄头去除田地上的作物，然后用锤子将其恢复为普通的地面。

小贴士

果物的摘取方法



▲与一般多使用工具来收获的作物不同，果树成熟后，需要先使用B键跳跃，然后迅速按下A键才能收获作物。

特殊的农作方式

除了一般的农田外本作也有许多特殊的农作方式，其使用方式也和一般的农田有所区别。

温室（ビニ－ルハウス）



在游戏的第2年，如果玩家开启了コムギの国这一贸易点的话，就可以从コムギの国的商人处购买温室的制作图，然后在サクラの国的商人处购入春夏秋冬四种不同的太阳，并将其放置在温室左下放的太阳放置处（太阳置き场）后就可以开始培育作物了，更换太阳可以切换季节，玩家可以利用这点培养出反季的作物。温室的制作材料为木材×15、石×10、やわらかい土×15、白い布×8、银×5，平时稍微注意收集一下都不难获得。温室中可开辟15块田地，并配有水槽，十分方便。但要注意的是，由于一个牧场只能放4个温室，因此玩家自己的牧场加ひだまり牧场总共只能放8个。温室中的太阳随时都可以进行更换，但更换季节后不属于当即的作物就会立即枯萎。

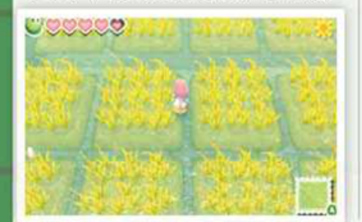
观览车



和温室一样，观览车也可以使用太阳培养反季作物。并且使用观览车培育作物的话可以不用浇水，只要中途不更换太阳观览车上的作物就不会枯萎。持此之外，观览车上的作物生长速度是普通生长速度的2倍，作物的品质每天也会提升两个等级。

水田

从公会处可租借水田，用其可培育出大米（お米）、山葵（わさび）、藕（れんこん）等作物。



养蜂场



从公会租借养蜂箱后收集蜂蜜，但培育蜂蜜前需要将同种类的三只蜜蜂放入箱中。不同的蜜蜂所产出的蜂蜜也不同。玩家可使用香水提升蜂蜜的品质，要注意的是蜂蜜无法在冬天收集。

蜜蜂及可收获蜂蜜的概率

蜜蜂的种类	ハチミツ	百花ミツ	ロ－ヤルゼリ－	ビ－ポ－レン	コムハニ－
ミツバチ	90%	10%	–	–	–
セイヨウミツバチ	10%	90%	–	–	–
クロオビミツバチ	90%	–	10%	–	–
ヒマラヤオミツバチ	–	10%	90%	–	–
オオミツバチ	–	–	–	90%	10%
サバミツバチ	–	–	–	10%	90%

香水的品质与蜂蜜品质的关系

半星	+2	三星	+12
一星	+4	三星半	+14
一星半	+6	四星	+16
两星	+8	四星半	+18
两星半	+10	五星	+20

香水种类对蜂蜜的影响

香水的种类	效果
バラの诱い	给装有ミツバチ的养蜂箱使用的话，培育品质的提升效果增加1.5倍
丘の上で	给装有セイヨウミツバチ的养蜂箱使用的话，培育品质的提升效果增加1.5倍
湖のそばで	给装有クロオビミツバチ的养蜂箱使用的话，培育品质的提升效果增加1.5倍
森の中で	给装有ヒマラヤオミツバチ的养蜂箱使用的话，培育品质的提升效果增加1.5倍
香のときめき	给装有オオミツバチ的养蜂箱使用的话，培育品质的提升效果增加1.5倍
夏の思い出	给装有サバミツバチ的养蜂箱使用的话，培育品质的提升效果增加1.5倍
秋のたそがれ	给任何种类的蜜蜂使用都可以将培育品质的提升效果增加1.2倍
冬のともしび	给任何种类的蜜蜂使用都可以将培育品质的提升效果随机增加0.5～2倍

蘑菇栽培（きのこ栽培）

不需要浇水，将想要进行栽培的蘑菇种子播种到木头上等待几天即可收获蘑菇，一个种子成熟后可收获三次蘑菇，施加肥料的话可获得较高品质的蘑菇。在适合的季节种植蘑菇可增收1个蘑菇。

蘑菇的种类	适合种植的季节	需要种植的天数
しめじ	春	10天
しいたけ	春	11天
エリンギ	夏	13天
ホウキタケ	夏	13天
マッシュル－ム	秋	12天
どくきのこ	秋	9天

黄金作物

当某一作物的出荷满500个后就可以从商人处购得该作物的黄金种子，将其种下后就可以获得黄金作物。

黄金作物的生长极其脆弱，并且需要特殊的肥料来提升品质（特殊肥料可在种子制作工房中制作，制作特殊肥料时所需的エリ草可通过培养与宠物猫的好感度后获得）。即使按照正常的种植流程培育，其自身也有一定几率会枯萎，因此推荐玩家在入睡前都进行一下存档，这样即使第二天早上发现黄金作物枯萎也可以读档避免。并且黄金作物的田地越多，也会增加其枯萎的几率。

使用黄金作物可提升料理的品质，在公会（ギルド）提供的田地中种植黄金作物的话，枯萎的概率会减少二分之一。



谜之种子

在与コムギの国的商人进行交易前，有时商人会询问主人公要不要购入谜之种子（ナゾの种），每个谜之种子的售价是1000G，能生长出来的作物为超级蘑菇（スーパーキノコ）、火焰花（ファイヤーフラワー）和超级星星（スーパースター）中的随机一种。每个谜之种子的生长周期都是20天。



作物名称	效果
超级蘑菇	同一区域内的田地作物秒速成长两个阶段，并且收获作物的个数会增加6个
火焰花	除去枯萎的作物，并会使区域内生长的作物品质略微上升
超级星星	作物收获后的新鲜状态可延长一个月左右

拔出谜之种子长出的作物时就会立即为周围的作物施加效果，但即使将两个相同的作物同时拔出，其施加的特殊效果无法倍化，也就是说无论同时拔出几个相同的谜之种子的作物，特殊效果都只能施加一次。



动物饲养

动物小屋

通过组装台和相应的素材就可以制作动物小屋、鸡舍（ニワトリ小屋）和宠物小屋（ペット小屋）了，第一次升级完房子后可直接获赠一个动物小屋。动物小屋中可以入住八只动物，最多可建造4个动物小屋；一间鸡舍中可饲养八只鸡类家禽和两只兔子；宠物小屋中可饲养三只狗或猫，除了宠物小屋外，玩家也可将宠物移至家中饲养。让相应的动物入住小屋一段时间后就可以得到诸如牛奶（ミルク）、鸡蛋（卵）等副产品。



▲调查小屋，还可以更改小屋的名字，方便管理。

动物	价格	出售贸易国	出售时间	副产品	副产品收获时间
ウシ	10000G	シルクロードの国/山小屋の国	—	ミルク	每天
ジャージー	20000G	山小屋の国	第二年春天以后	ジャージーミルク	每天
ゼブー	30000G	コムギの国	第四年春天以后	ゼブーミルク	每天
ヒツジ	10000G	山小屋の国	—	羊毛	每三天
サフォーク	15000G	山小屋の国	第二年春天以后	サフォーク羊毛	每三天
アンゴラヤギ	25000G	山小屋の国	第三年春天以后	ヤギの毛	每四天
アルパカ（白色）	20000G	山小屋の国	第二年春天以后	アルパカの毛	每五天
アルパカ（茶色）	25000G	山小屋の国	第三年春天以后	茶アルパカの毛	每五天
リャマ	25000G	シルクロードの国	第三年秋天以后	リャマの毛	每六天
アンゴラウサギ（粉色）	15000G	シルクロードの国	第一年秋天以后	ウサギ毛	每四天
アンゴラウサギ（灰色）	20000G	シルクロードの国	第三年春天以后	灰ウサギ毛	每四天
ラクダ	30000G	シルクロードの国	第四年春天以后	キャメル	每六天
ニワトリ	5000G	シルクロードの国/山小屋の国	—	卵	每天
ウコッケイ	10000G	山小屋の国	第二年秋天以后	ウコッケイ卵	每天
アローカナ	15000C	コムギの国	第四年春天以后	アローカナ卵	每天

动物的受孕与生长

在贸易站（贸易ステーション）与商人对话，选择“动物について”后点选“种付けをする”就可以让动物受孕并生出动物幼仔。受孕是免费的，并且被生出来的动物幼仔会继承母亲一半的好感度，从蛋里孵化出来的幼仔与主人公的好感度则为蛋的品质的一半。从动物受孕到产出幼仔需要花费20天，之后只要继续食用饲料，幼仔就会按照成长期、成年、完全成熟的顺序逐渐长大。鸡类的动物不需要孵化，直接将蛋放入鸡舍里的孵化箱，7天后就可以产出小鸡了。动物在怀孕期间不需要进食也不需要清洗身子，但同样地也不会生产任何副产品。

饲料的食用次数与动物的生长

动物的种类	幼仔	成长期	成年	完全成熟
ウシ、ジャージー、ヒツジ、サフォーク、アルパカ、茶アルパカ、リャマ	0～9次	10～19次	20～60次	61次以上
ゼブー、アンゴラヤギ、ラクダ	–	–	0～59次	60次以上
アンゴラウサギ、灰アンゴラウサギ	–	–	0～44次	45次以上
ニワトリ、ウコッケイ、アローカナ	0～4次	5～9次	10～40次	41次以上

注：带有“–”的则表明该动物无法进行受孕。

照顾动物

通过照顾动物与它们增进感情的话就可以提高副产品的品质，如果不照料它们则会导致动物积蓄压力继而病倒。病倒的动物不会生产副产品，此时需要去杂货屋购买“动物の药”为其治病，如果拖着不治疗的话动物就会死亡。有时积蓄压力过半的动物会离家出走，去“林道エリア”或者“山のふもと”就可以找到它们。查看放置在小屋中的动物笔记（动物ノ-ト）可以查看与每只动物的好感度（仲良し度）、动物积蓄的压力和当日的照料情况。



❶动物的外观。

❷照顾情况（世话の状况），已进行过的事项的图标会用亮色显示。

图标	说明
	饲料投喂情况。投喂饲料时需先将饲料放入自宅的整理箱中，然后进入小屋从饲料取出口（エサ取り出し口）中拿出，对准饲料槽（エサバ）投掷就可以将饲料放入槽中，之后动物会自己开始进食。饲料可以从杂货屋购入。
	交流情况。对着动物按A键进行交流可增进感情。
	点心投喂情况。给动物喂点心的话则可增加副产品的数量，每日只能给动物喂一次点心。
	副产品的收取情况。收获鸡蛋时需要站在鸡圈旁点A键拾取；牛奶则需要靠吸奶器（乳しぼり器）收集；用剃毛器（毛がりバサミ）可收集羊毛或驼绒类副产品。
	清洁情况。使用刷子（ブラシ）给动物梳毛可以使动物保持清洁，梳毛要一直等到其身上出现闪光图案才算清洁完成。要注意的是梳毛只针对长毛类动物，如牛、羊、兔子等。
	玩耍情况。一天中可与宠物多次进行玩耍。

❸性格。不同的性格会对副产品的收获数量、品质和出现极上副产品的概率等方面产生影响。具体如下：

动物种类	性格		
	成熟（おとなしい）	活泼（かっぱつ）	胆小（おくびょう）
ウシ、ジャージー	收获数上升	极上类副产品获得概率提升	品质提升
ゼブー	极上类副产品获得概率提升	收获数上升	品质提升
ヒツジ、サフォーク	品质提升	收获数上升	极上类副产品获得概率提升
アンゴラヤギ	品质提升	极上类副产品获得概率提升	收获数上升
アルパカ、茶アルパカ	品质提升	收获数上升	极上类副产品获得概率提升
リャマ	极上类副产品获得概率提升	收获数上升	品质提升
ラクダ	收获数上升	极上类副产品获得概率提升	品质提升
アンゴラウサギ、灰アンゴラウサギ	极上类副产品获得概率提升	品质提升	收获数上升
ニワトリ、ウコッケイ、アローカナ	极上类副产品获得概率提升	品质提升	收获数上升

注：收获数上升、品质提升和极上类副产品获得概率提升的具体效果如下。

效果	说明
收获数上升	好感度在500以上时，有10%的概率多获得一个
品质提升	好感度在500以上时，有5%的概率将副产品的品质提升30点
极上类副产品获得概率提升	好感度在500以上时，有5%的概率获得极上类副产品（与当时的放牧时间无关）

除此之外，在好感度方面，与性格成熟的动物多进行交流或用手铃（ハンドベール）召唤它们比较容易提升好感度；在野生动物园放牧性格活泼的动物比较容易提升与它们的好感度；使用刷子清洁性格胆小的动物，或者收获它们产出的副产品都比较容易提升与其的好感度。

❹压力槽（ストレスゲージ）。压力槽的显示越长表明该动物积蓄的压力越多。

❺点心槽（おやつゲージ）。点心槽的显示越长表明被投喂点心的次数越多。

❻好感度。好感度用心形表示，心形数量越多表示好感度越高。较高的好感度有利于延长动物的寿命。

除了与动物的基本互动外，当小屋变脏时切记要用干草叉（ピッチフォーク）整理小屋，不然脏乱的小屋环境也会增加动物的压力。推动动物到小屋外就可以进行放牧，放牧时间的累积则会提高副产品的品质。在晴天或下雪天进行放牧的话会减轻动物的压力。如果在下雨或台风天等天气恶劣的时候进行放牧则会增加动物的压力。

副产品的个数与品质的提升

个数的提升

给动物投喂点心就可以提升副产品的个数，最多可提升到每次收获5个副产品。点心可以在山小屋の国的商人处购得。

品质的提升

副产品的品质由主人公与动物的好感度以及动物本身的压力多少所决定的。在初期好感度为10，压力值为0的情况下副产品的品质约为50；当好感度达到1000，压力为0时副产品的品质可以提升到最大的300。

在游戏中还有一个名为“训练度”的设定，这在动物笔记上是无法看到的。初期训练度的数值是0，玩家需要通过放牧来提升训练度，比如动物每在野生动物园中待1个消失就可以提升10点的训练度。训练度最高为1000，达到这个值后就可以收获名为“极上的XX”的副产品。极上类副产品的出荷额较高，用其加工物品也可得到高级的工房品。

2199675G
作物分類 —
貿易分類 卵・乳製品
基本価格 3360
とても濃くて美味しいミルク。
料理やチーズの材料になる。
【収納先】冷蔵庫　【料理材料】○

宠物

宠物虽然不能产出副产品，但也会给主人公的牧场管理提供各种各样的帮助。宠物不会有寿命限制，也不会生病，只是会在积累了大量压力后变胖。帮忙的效率也会降低。消除压力的方式分为散步和玩耍。给狗或猫装备了牵绳（リード）后再按A键与其对话即可进行散步。散步的距离越远宠物的压力就消除得越多，想要结束散步的话再次按A键与动物对话即可。而利用骨头健齿棒（骨ガム）和铃铛（すず）就可以分别与狗和猫玩耍。使用的方法是将道具拿在手上（もちあげる）然后对着它们点击A键即可。



狗

可在动物小屋中设定动物笔记让狗帮助放牧，好感度较高时狗会自主出门放牧，但有时也会出现狗偷懒的情况，此时只要在其面前使用“笛”时即可敦促其进行放牧。



猫



增进感情后会帮主人在牧场上收集道具。可收集道具的具体情况如下表：

好感度	拾取道具类型	道具
0～300	掉落物	杂草、ムーンドロップ草、マジックブルー草、マジックレッド草、ハチの巢、クルミ
	鱼	チビイワナ、チビアユ、メダカ、チビシシャモ、チビハゼ
	资材	小石、石、小枝、枝
	矿石	—
301～700	掉落物	杂草、ムーンドロップ草、マジックブルー草、マジックレッド草、ハチの巢、クルミ、あんず、うめ、くり
	鱼	チビイワナ、チビアユ、メダカ、チビシシャモ、チビハゼ、イワナ、アユ、ハゼ、シシャモ
	资材	小石、石、小枝、枝、黑い石、黑い枝
	矿石	クズ矿石、レンガ石、ガラス石、铁、铜、银
700～1000	掉落物	ムーンドロップ草、マジックブルー草、マジックレッド草、ハチの巢、クルミ、あんず、うめ、くり、ブルーベリー、エリ草
	鱼	メダカ、イワナ、アユ、ハゼ、シシャモ、サバ、サンマ、サケ
	资材	石、枝、黑い石、黑い枝、竹、マツの枝、サクラの枝、イチョウの枝
	矿石	レンガ石、ガラス石、铁、铜、银、金、ルビー

宠物的入手方法

宠物的种类	价格	出售贸易国	出售时间
犬（茶）	10000G	サクラの国	第二年夏天以后
犬（白）	10000G	サクラの国	第二年冬天以后
犬（黑）	15000G	サクラの国	第三年夏天以后
犬（灰）	15000G	バラの国	第三年冬天以后
子犬（白黑）	10000G	バラの国	第二年夏天以后
子犬（黑茶）	10000G	バラの国	第二年冬天以后
子犬（茶）	15000G	バラの国	第三年夏天以后
子犬（こげ茶）	15000G	バラの国	第三年冬天以后
猫（长毛·茶）	10000G	シルクロードの国	第一年夏天以后
猫（长毛·白黑）	10000G	シルクロードの国	第二年春天以后
猫（长毛·白）	15000G	シルクロードの国	第三天夏天以后
猫（长毛·三毛）	15000G	サクラの国	第三年冬天以后
猫（短毛·灰色）	10000G	コムギの国	第二年夏天以后
猫（短毛·トラ）	10000G	コムギの国	第二年冬天以后
猫（短毛·白黑）	15000G	シルクロードの国	第三年夏天以后
猫（短毛·くさび）	15000G	コムギの国	第三年夏天以后

好感度和压力的变化

行动	好感度	压力
宠物自己进食（一天一次）	+2	-2
给宠物喂食	+2	-2
与宠物玩耍	+1	-1
使用牵绳（リード）与其散步（一天之类可重复多次）	—	-1
使用锤子、镰刀、斧头、锄头对其进行攻击	-17	+15
在雨天、刮台风和下大雪的时候将其带出门	-2	+2
没有宠物饲料，无法进食	-2	+2
3天以上没有采取能提升好感度的行动	-20	+20

工房使用

随着贸易商人陆续的进驻，玩家可以在商人处直接购入工房的制作图。制作完成后通过牧场编辑功能将其放在牧场上就可以进入。工房中有许多设施用来加工收货的作物、副产品和矿石等素材，制造出来的工房品有时也能拥有很高的售价。素材充足的话可以一次制作多个，所标注的制作时间是指游戏中的流逝时间，现实中的一秒钟等于游戏里的一分钟，因此举例来说的话制作时间标注为1小时20分的物品玩家只需要在现实中等上1分20秒就可以拿到了。需要长时间制作的物品可以直接让角色回自宅睡觉，这样的话在现实中的等待时间会大幅缩短。每一个工房的门口都有一个道具取出箱（アイテム取り出し箱），玩家可以通过它取出家中的冰箱、整理箱和道具箱中的物品（资材箱中的东西可在屋内的设备上直接使用）。

在第二年秋天以后，玩家还可以在商人处购入上位工房的制作图。上位工房与普通工房相比，在工房品的制作时间上会大幅减少。并且制作的工房品个数越多，物品的制作速度也会相应上升。具体如下：

累计制作工房品个数	速度提升
1500个以下	1倍
1500个以上	1.1倍
21500个以上	1.2倍
61500个以上	1.3倍
121500个以上	1.4倍
211500个以上	1.5倍
331500个以上	1.6倍
481500个以上	1.7倍
671500个以上	1.8倍
1000000个以上	1.9倍
上位工房中制作	2.2倍

注：工房标题名称括号中的前半为普通版工房的名称，后半为上位版工房的名称，后同。

裁缝工房（裁缝工房/ティーカップ6）



制作图售价：40000G（普通工房）/120000G（上位工房）

普通工房的开启条件：在シルクロードの国的商人处购入裁缝工房的制作图。

上位工房的开启条件：第二年秋天以后，在已入手普通裁缝工房的制作图的情况下，再从シルクロードの国的商人处购得上位工房的制作图。

内部设施



❶アクセサリー作业台：用来制作各种名贵的首饰，告白用的戒指也是在这里打造。

❷糸车：编织各种毛系玉和棉花以及亚麻的丝线。是加工羊毛、羊驼毛、棉花等素材的第一步。

❸染色壶：给织好的毛系玉和丝线等上色，是加工素材的第二步。

❹织り机：将染好色的毛系玉和丝线等织成布匹，是加工素材的第三步。

❺ミシン：将不同的布匹制作成衣服，是加工的最后一步，也是最耗时间的一个步骤。

种子制造工房（シードメーカー/メリーゴーラウンド青）



制作图售价：40000G（普通工房）/150000G（上位工房）

普通工房的开启条件：在シルクロードの国的商人处购入种子制造工房的制作图。

上位工房的开启条件：第二年秋天以后，在已入手普通种子制造工房的制作图的情况下，再从シルクロードの国的商人处购得上位工房的制作图。

内部设施



❶肥料作成机：可用它来制造肥料或香水。

❷干燥机：将收获的作物进行干燥，是制作种子的第一步。

❸种取出し机：将干燥完成的作物放入其中就可以收获种子了。

芝士工房（チーズ工房/フリーフォール）



制作图售价：40000G（普通工房）/130000G（上位工房）

普通工房的开启条件：在山小屋の国的商人处购入芝士工房的制作图。

上位工房的开启条件：第二年秋天以后，在已入手普通芝士工房的制作图的情况下，再从山小屋の国的商人处购得上位工房的制作图。

内部设施



❶发酵机：专门用来制作美乃滋（マヨネーズ）或者酸奶（ヨーグルト）。
❷ケーゼケッシー：将牛奶加工成品芝士的第一步，加工完成后还不能作为食材使用。
❸熟成棚：将加工后的牛奶制作成可作为食材使用的成品芝士。

陶艺工房（陶芸工房/ティーカップ赤）



制作图售价：40000G（普通工房）/120000G（上位工房）

普通工房的开启条件：在サクラの国的商人处购入陶艺工房的制作图。

上位工房的开启条件：第二年秋天以后，在已入手普通陶艺工房的制作图的情况下，再从サクラの国的商人处购得上位工房的制作图。

内部设施



❶ロクロ：将かわいた土和やわらかい土等素材放入其中塑造成形，是制作陶器的第一步。原材料的土壤可以通过做出荷委托任务获得或者从商人处直接购得。
❷カマ：将成形的器皿放入其中进行烧制，是制作陶器的第二步。
❸色つけ作业台：对烧制成器皿的陶器进行上色，是制作陶器的最后一步。

调味料工房（调味料工房/メリーゴーラウンド赤）



制作图售价：40000G（普通工房）/150000G（上位工房）

普通工房的开启条件：在コムギの国的商人处购入调味料工房的制作图。

上位工房的开启条件：第二年秋天以后，在已入手普通调味料工房的制作图的情况下，再从コムギの国的商人处购得上位工房的制作图。

内部设施



❶壶メーカー：制作酱油（しょうゆ）和味噌（みそ）的设备。
❷调味料メーカー：制作盐、砂糖、果酱等调味料的设备。
❸粉挽き：将米、小麦等加工成粉的设备。

酿酒工房（ワイン工房/フライングシップ）



制作图售价：40000G（普通工房）/125000G（上位工房）

普通工房的开启条件：在バラの国的商人处购入酿酒工房的制作图。

上位工房的开启条件：第二年秋天以后，在已入手普通酿酒工房的制作图的情况下，再从バラの国的商人处购得上位工房的制作图。

内部设施



❶しぼり机：将收获的水果进行榨汁，是酿酒的第一步。
❷樽熟成机：将榨汁完成的水果果汁放入其中进行酿制，是酿酒的最后一步，和现实中的酿酒一样所需时间也较长。

小贴士

进入游戏中期，玩家除了可以通过卖出高品质的作物和副产品来赚钱外，使用工房来加工工房品也是比较高效的赚钱方法。其中尤以出售裁缝工房里加工金色的布料最为来钱。当玩家把作物或羊毛、兔毛类副产品的品质升级到最高，并通过喂零食提升副产品个数后，就可以在裁缝工房中一次加工多个金布，将其售出的话可获得十分丰厚的回报。



移动互具

随着游戏进程的推进，主人公可以通过骑马、乘坐移动工具、使用道具等方法进行移动，这样可以大幅节约在移动上所花的时间，玩家可以根据下面的总结挑选自己喜欢的移动方式。

乘马场



在牧场、小镇和野生动物园等场景中都有乘马场（ウマの乘り场），随着游戏进程的推进并满足剧情事件的条件后玩家可以从大小姐艾丽泽（エリ-ゼ）处免费获得一匹马。马一般住在动物小屋中，调查乘马场的看板可将其召唤到身边。按A键可骑马，B键下马。骑马的时候移动速度会大幅加快。当角色身上有胡萝卜时，调查看板就会多出具体的移动地点的选项，这样就可以骑着马实现瞬移了。

移动工具（乘り物）



在游戏中玩家可以收集到三种硬币（コイン），使用它们可以乘坐某些特殊的移动工具在场景中进行移动。

使用硬币	移动时间
コイン	8小时
くすんだコイン	16小时
光るコイン	24小时

移动工具一览

移动工具外形	移动工具名称	价格	出售的贸易国	解锁条件
	改良型三轮バギ-	30000	コムギの国	第二年冬天以后；向コムギの国出荷3000个配置物
	シシマイ	20000	サクラの国	第二年冬天以后；向サクラの国出荷3000个配置物
	パンダの乘り物	25000	シルクロ-ドの国	第二年冬天以后；向シルクロ-ドの国出荷3000个配置物
	アヒルの乘り物	25000	トロピカルの国	第二年冬天以后；向トロピカルの国出荷3000个配置物
	ペンギンの乘り物	25000	冰の国	第二年冬天以后；向冰の国出荷3000个配置物
	試作型ミニプロペア机	150000	コムギの国	第四年春天以后

移动道具



大炮（タイホウ）



当玩家解锁了大炮这一配置物后，就可以通过它随机传送到下表中的地点。如果是要从小镇上返回牧场的话，利用大炮也是一个高效的移动手段。

大炮传送的地点	几率
高原の牧场地	50%
林道エリア	15%
山のふもと	20%
川边のまきば	15%

气球（ふうせん）



可从バラの国的商人处购入的移动道具。使用后会按照一定几率被传送到下表中的地点。要注意的是在台风天和大雪中天无法使用此道具。

气球传送的地点
樫木镇（右）公会前
樫木镇（右）杂货屋前
樫木镇（右）玛瑙（メノウ）家前
マ-ガレット牧场

樫木镇的设施利用

樫木镇（樫の木タウン）分为左右两部分，右侧的樫木镇是非常热闹的小镇中心，有着公会和各种各样的店铺。左侧除了有一间古董店外，其余全部是小镇居民的住所。

注：贸易站（贸易ステ-ション）的利用方法请参考后文“贸易”的内容。





公会（ギルト）

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09：00	17：00	○	○	○	○	○	○	○

进入公会后与贝罗妮卡（**ベロニカ**）对话可租借布阵区域（**阵取りエリア**）的田地（具体的租地方法请参考后文的“布阵对决”部分）、去往野生动物园、开启或关闭邂逅通信功能以及领取联机时从其他玩家处得到的土产。

从公会出发去野生动物园的话可以选择与动物（宠物除外）一起，最多一次可带16只动物前往，每带1只动物就要支付100G；如果选择单人前往的话也需要支付100G的费用，然后就会由玛瑙（**メノウ**）带去野生动物园，返程时再次与玛瑙对话即可，出发与返程都会出现剧情动画。并且从公会出发的话最终也会直接返回公会门口。



诊疗所

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09：00	17：30	×	○	○	○	○	○	○



诊疗所在公会接待处的背后，进入后与玛丽安对话可选择进行体力回复（**体力を回复したい**）或身体状况的回复（**体调を回复したい**）。体力回复一次需要花费3000G，身体状态则为1000G。

杂货屋

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09：00	18：00	×	○	○	○	○	○	○

杂货屋从游戏初期开始即可使用，里面出售劳作道具、作物的种子以及动物的饲料等。随着剧情的推进店中的物品也会不断追加。要注意的是出售的物品都有个数限制，卖完后会显示“**品切れ中**”。在此购买了动物的饲料后要记得将其放入自宅的整理箱后才能使用，购买了价格为100000G的“**大きいカバン**”后，背包的上限会上升至70，然后会追加售价为500000G的“**もっと大きいカバン**”，购入后背包的上限会上升至最大的100。



餐厅（レストラン）

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
11：00	21：30	○	○	○	×	○	○	○

主人公可在此享用料理，雷伽（**レーガ**）也会不时将食谱相赠。每个季度餐厅都会推出不同的菜单，吃点心和正餐的剧情动画也会有所不同，同时此处也是触发与雷伽相关恋爱事件的重要地点。



大工屋

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
08：00	18：00	×	○	○	○	○	○	○

在木工屋中玩家可以购买自宅的制作图，木材、石材等素材以及进行野生动物园的升级。素材的购入有个数限制，并且价格也偏高。野生动物园的扩张所需的素材和金钱要求都较高，扩张后可提高与贸易国的好感度然后获赠比较珍稀的动物，在初期经济条件还不宽裕的情况下不推荐进行野生动物园的升级。



小贴士

野生动物园的升级

区域	价格	所需材料
岩山	100000G	木材×300、石材×500
大树	100000G	木材×600、石材×100
冰山	500000G	冰×300、石材×200

古董店（アンティークショップ）

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09：00	19：00	○	×	○	○	×	○	×

出售少量的宝石和矿石，种类会随着剧情的而推进增加。经过了第一次自宅改建后可在此购买家具的制作图，建造了裁缝工房后可购入服装的设计图。在第一年秋天举办演奏会（**コンサート**）期间古董店也会开始出售钢琴（**ピアノ**）、大提琴（**チェロ**）等乐器的制作图。

访问商人

开店时间	闭店时间	营业日
09：00	18：00	不定

在第二年秋天的7日，会开始出现访问商人造访主人公的家，向主人公推销商品，其中有时会出现十分珍稀的物品。此后每20天，就会有50%的几率造访（如果60天都未出现的话，该几率就会变成100%）。

贸易

贸易站（贸易ステ-ション）

位于樫木镇的东边，是与世界各地的贸易商人们进行交易的场所，随着游戏的推进交易国和商品种类都会陆续增加，玩家也可以通过出荷或者完成委托来提升与商人们的关系，然后就可以获得比较珍稀的野生动物了。查看自宅中的年历可得知各个贸易国的出现日期，有商品种类更新时也会以信件的方式通知玩家。解锁自己的小店（自分のお店）这一功能后玩家更可随时卖出自己的物品。

案内所

在贸易站入口的案内所与NPC对话可确认推荐出荷物（オススメの出荷物）以及正在打特价的商品。将推荐的出荷物卖给相应的国家的话，其卖价会比平时高一些。但要注意的是推荐出荷物有时间限制，有效期限会显示在下屏的日历上。使用S/L大法可以改变推荐出荷物品的内容，在出荷时按X键再按L或R键可选择自宅里道具箱、资材箱、整理箱、衣柜和冰箱中的物品。在委托（お愿い）中可接受订单（受注），接受订单后前往相应的商人处交出订单所要求货物不仅可以赚钱还可获得额外的物品奖励。



▲案内所的负责人约拿士（ヨ-ナス），在他休息的时候会有别的NPC代替其工作。

贸易商人

与贸易商人对话可进行物品的买卖，在这里玩家可购入进阶的道具和工房等设施的制作图。满足一定的出荷额和出荷物品的要求后可依次解锁贸易国，随着剧情的推进贸易国也会不断更新出售的物品。每日进行出荷或购入物品，可增加对方的好感度20点，但每日仅限一次；达成委托可以上升7点好感度，每日的达成次数不受限定。



交易菜单一览	
选项	说明
出荷する	将收获的作物和制作的家具等物品进行贩卖
お愿い用の出荷をする	提交订单要求货物
アイテムを买う	购买道具、食谱、组装图、服装设计图
动物のこと	买卖动物，选择“动物の种つけ”可让牧场上的动物受孕，要注意的是如果动物需要清洁的话是无法受孕的，此时就只能先用刷子将动物打扫干净再回商人处选择此选项

贸易国解锁条件一览	
贸易国	出现条件
シルクロ-ドの国	初期
山小屋の国	第一年的夏天以后，出荷额达到10万G以上
サクラの国	已解锁山小屋の国&第一年的秋天以后，出荷额达到20万G以上
コムギの国	已解锁サクラの国&出荷额达到50万G以上
バラの国	已解锁コムギの国&出荷额达到100万G以上
トロピカルの国	已解锁バラの国&出荷额达到300万G以上&按以下的要求出荷：道具×100；种×500；收获物×15000；料理×15000；服饰品×600；工房品×10000
冰の国	已解锁バラの国&出荷额达到300万G以上&按以下的要求出荷：栅・塀×100；おきもの×100；ガ-デニング×200；道×100；模样替え×100；壁纸・床×100

向贸易国进行大量出荷的话，出荷的物品会在贸易国掀起流行风潮，主人公家中的邮箱也会收到关于该流行风潮的明信片。虽然明信片不具有任何效果，但自己制造的道具能受到众人的喜爱也是一件十分值得高兴的事吧！







自己的小店

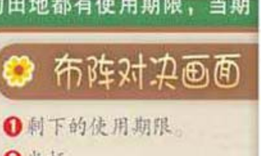
解锁了コムギの国的第二天，约拿士会告诉玩家贸易站还空了一个商铺位置，可以在此开设自己的小店。根据所开店铺类型的不同，小店的外观也会发生变化，开店后主人公也可以去做其他事，当提示店中的东西已经卖完后就可以返回店铺回收赚得的钱了。



小店菜单一览	
选项	说明
お店を开店する	让自己的小店开始营业。开店时可选择具体的店铺类型，选“次へ”可查看其他类型的店铺，点“最初にもどる”返回上页，选“やっぱり出なさい”退出菜单
商品を并べる	选择想要卖出的商品
お店を变える	更改商店的类型
お店を闭店する	关闭商店
商品を取り出す	选择关闭商店后可在此选择撤回商品
卖上げ金を回收する	回收卖商品赚取的钱

布阵对决（阵取り对决）

在第一年的春22日左右，贝罗妮卡会介绍租借公会田地的方法，并给主人公指定的区域使用。利用从公会租借的特殊田地可以获得平日在牧场中无法培育出的作物和副产品。进入夏天的第一天（根据玩家游戏的推进情况也可能会延迟一段时间），贝罗妮卡会告知主人公关于布阵对决的详细内容，公会的田地都有使用期限，当期限变为0时就有可能会出现其他的牧场主来借地。有时主人公也需要租借其他牧场主名下的公会田地来培育特殊的作物，此时就必须与其他牧场主进行布阵对决。



布阵对决画面

❶剩下的使用期限。
❷光标。
❸对决图标。表示可进行布阵对决的田地。
❹区域的图标。
❺租借田地的牧场主。
❻牧场主所借田地的数量。



区域一览

地名	代表图标	区域名称	说明	使用期限
恵みの广场		蘑菇·蜂蜜区域（茸·蜜エリア）	可进行蘑菇的种植并养蜜蜂获取蜂蜜	21天
		鲜花区域（花エリア）	可种植鲜花	21天
		背高作物区域（背高作物エリア）	可种植玉米等较高大的农作物	31天
山顶の丘		茶叶区域（お茶エリア）	可种植茶叶	93天
		香料区域（スパイスエリア）	可种植辣椒等调味料作物	21天
		果树区域（果树エリア）	可种植樱桃或桃子等水果	93天
川边のまきば		谷物区域（谷物エリア）	可种植小麦等作物	31天
		水田区域	可种植米和山葵等作物	124天
そよ风の丘		根菜区域（根菜エリア）	可种植地瓜等根茎类作物	31天
		叶作物区域（叶作物エリア）	可种植菠菜等叶类作物	28天

对决方式

对决的方式有多种，玩家可以选择自己占优势的一种进行。同一天内不能进行两次对决，因此如果对决的日子有重合的话，其中一个对决会自动顺延一天。对决结束后会在第二天早上由贝罗妮卡告知对决结果，如果获胜的话可从当日起开始使用田地。同理，输掉对决的话田地就会借给其他牧场主，第二天培育的作物就会消失，因此要在对决结果公布的当日尽快回收自己的作物和副产品。

对决方式	解锁条件
年间行事	初期可选择
贸易出荷额	初期可选择
贸易出荷数	第一年秋天以后，总出荷额达到200000
出荷种类数	第一年秋天以后，总出荷额达到500000
话し合う	第一年秋天以后，总出荷额达到1000000

年间行事对决

可进行年间行事对决的活动有作物祭、动物祭、料理祭和ファッションショー。如果在进行布阵对决一周内都没有这四个活动中的任意一个的话，就无法选择年间行事对决这一选项。年间行事的排序判定请参考后文的“年间行事”部分。

出荷额对决

根据出荷金额的多少进行胜负判定，出荷贸易国没有限定，但在自己的小店中出售的物品不会被计算在内。如果主人公资金充裕的话，平时可以多累积卖价较高的物品，以便能在该对决中一次性卖掉顺利胜出。对手的出荷额会根据主人公目前达到的贸易发展程度变化，以下为贸易发展程度的数据一览。

发展程度	总出荷额	时间条件
1	—	—
2	200000	—
3	500000	第一年秋天以后
4	1000000	第一年秋天以后
5	3000000	第一年秋天以后

对手出荷额一览

对手牧场主	贸易的发展程度				
	1	2	3	4	5
艾达（エッダ）	10000	10000	—	—	—
弗里茨（フリッツ）	13600	27200	68000	108800	163200
乔治（ジョルジュ）	14700	29400	73500	117600	176400
艾丽泽（エリ-ゼ）	15800	31600	79000	126400	189600
主人公的必胜出荷额	26592	46184	104960	163736	242104

出荷数对决



由出荷道具的总数定胜负。选择此对决方式后会让玩家挑选出荷道具的种类，因此需要尽可能挑选对自己有利的道具种类。

对手出荷数一览

なんでも

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	36	—	—	—
弗里茨	360	450	630	765
乔治	450	540	720	810
艾丽泽	630	720	855	990
主人公的必胜出荷数	769	871	1025	1179

春の收获物

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	36	—	—	—
弗里茨	99	117	126	153
乔治	135	153	162	186
艾丽泽	333	351	360	381
主人公的必胜出荷数	470	491	501	532

香辛料

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	207	261	342
乔治	—	243	252	279
艾丽泽	—	351	360	387
主人公的必胜出荷数	—	486	476	507

夏の收获物/秋の收获物/冬の收获物/茶叶

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	36	—	—	—
弗里茨	162	180	189	216
乔治	225	243	252	279
艾丽泽	333	351	360	387
主人公的必胜出荷数	470	491	501	532

花

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	—	126	216
乔治	—	—	279	306
艾丽泽	—	—	306	324
主人公的必胜出荷数	—	—	429	450

道具

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	6	9	11
乔治	—	6	9	11
艾丽泽	—	10	15	18
主人公的必胜出荷数	—	73	77	79

谷物

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	—	171	198
乔治	—	—	234	261
艾丽泽	—	—	288	315
主人公的必胜出荷数	—	—	409	440

野草·山菜类

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	10	—	—	—
弗里茨	60	80	120	140
乔治	45	60	90	105
艾丽泽	53	70	105	123
主人公的必胜出荷数	141	162	207	230

卵·乳制品

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	30	36	40
乔治	—	27	32	36
艾丽泽	—	45	54	60
主人公的必胜出荷数	—	132	142	149

鱼

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	5	—	—	—
弗里茨	29	37	46	70
乔治	21	27	34	51
艾丽泽	33	43	53	80
主人公的必胜出荷数	104	113	123	150

资材

对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	10	—	—	—
弗里茨	60	80	128	148
乔治	45	80	96	111
艾丽泽	53	70	112	130
主人公的必胜出荷数	126	145	193	214

料理				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	30	—	—	—
弗里茨	60	80	128	148
乔治	45	60	96	111
艾丽泽	53	70	112	130
主人公的必胜出荷数	149	172	226	249

工房品				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	30	40	50
乔治	—	45	60	75
艾丽泽	—	60	80	100
主人公的必胜出荷数	—	149	172	195

ワイン				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	—	4	4
乔治	—	—	11	13
艾丽泽	—	—	14	17
主人公的必胜出荷数	—	—	96	100

家具				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	14	20	24
乔治	—	16	24	28
艾丽泽	—	23	34	40
主人公的必胜出荷数	—	107	119	126

壁纸·床				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	—	24	30
乔治	—	—	26	33
艾丽泽	—	—	36	45
主人公的必胜出荷数	—	—	122	132

オブジェ				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	—	22	25
乔治	—	—	28	32
艾丽泽	—	—	34	40
主人公的必胜出荷数	—	—	129	126

服饰品				
对手牧场主	贸易的发展程度			
	2	3	4	5
艾达	—	—	—	—
弗里茨	—	—	6	7
乔治	—	—	12	14
艾丽泽	—	—	15	18
主人公的必胜出荷数	—	—	98	101

出荷数种类对决

根据出荷道具的种类来决胜负。所有的道具种类都被包括在内，即使玩家从店铺或商人处购入商品后立刻出荷也会被计算在内。对手的出荷种类会根据主人公目前达到的贸易发展程度变化。

对手出荷数种类一览					
对手牧场主	贸易的发展程度				
	1	2	3	4	5
艾达	—	6	—	—	—
弗里茨	—	13	17	35	70
乔治	—	17	22	45	90
艾丽泽	—	21	27	55	110
主人公的必胜出荷数种类	—	54	61	93	156

话し合う对决

此对决方法的成功率由以下两个表格中的数值决定。失败的话就会按照对方所选的对决方法一决胜负。

话し合う的基本成功率	
对手牧场主	成功率
艾丽泽	10%
乔治	25%
弗里茨	20%

根据信赖度的成功率补正	
对方的信赖度	成功率上升数值
0～3000	+5%
3001～5000	+10%
5001～7000	+15%
7001～9000	+20%
9001～10000	+25%

除此之外主人公也可与对方直接通过金钱进行交涉，具体所需和能获得的金额可参考下表。

区域名称	交涉所需的基本金额			可从对方得到的基本金额		
	弗里茨	乔治	艾丽泽	弗里茨	乔治	艾丽泽
蘑菇·蜂蜜区域	15000	30000	12000	2000	30000	250000
鲜花区域	30000	50000	600000	2000	40000	250000
背高作物区域	5000	5000	12000	4500	35000	200000
茶叶区域	5000	70000	120000	1000	50000	250000
香料区域	5000	5000	12000	4500	30000	150000
果树区域	5000	5000	70000	5000	20000	150000
谷物区域	5000	5000	12000	4500	35000	200000
水田区域	5000	5000	12000	4500	35000	100000
根菜区域	20000	5000	32000	2000	35000	150000
叶作物区域	30000	5000	32000	2000	35000	150000

野外场景

除了樫木镇外，主人公也可以去往山林河流边亲近大自然，随着剧情的推进在第一年的秋天前往公会触发事件可解锁野生动物园（サファリ）。这些地方都是收集素材的好去处。

山林

拾取





地上常年会出现石头和树枝，用道具加工它们后就可以获得木材和石材。在不同的季节，地上也会出现花、蘑菇、雪球等物品。

捕虫



在昆虫周围按A键可以直接进行捕虫，不同的季节、天气甚至每天早晚出现的虫子都不一样，因此有昆虫收集爱好的玩家要多在不同的情况下进行收集。捉住昆虫后可查看虫笼，虫笼的颜色表示了该昆虫的珍稀度，珍稀度从低到高的颜色依次为绿色、古铜色、银色和金色。

与野生动物互动



将蔬菜等作物扔在野生动物附近它们就会自己过来食用，如果投掷了动物喜欢的食物的话好感度就会增加。由于地上出现的掉落物有上限，超过了上限后就会按照掉落物出现的先后顺序依次消失，同理主人公在每个场景地上放置的物品只要超过了20个，地上的物品也会按照放置的先后顺序依次消失。



河流

钓鱼



第一年春的28日之后，在杂货屋会触发剧情事件，事件后主人公可得到钓竿，之后就可以在河边的钓鱼点（釣りポイント）钓鱼了。使用鱼饵（釣りエサ）的话可以钓到尺寸很大且品质较高的鱼，这样的鱼在游戏中被称为大物，想要钓起大物必须在4秒内完成25次连击，难度非常大。鱼饵可以在杂货屋购得。

钓鱼的方法：
1.装备钓鱼竿。
2.在钓鱼点按A键开始垂钓。
3.钓到鱼时，浮标会开始下沉，主人公的头上也会出现红色的叹号。此时快速连击A键就可以将鱼钓起，相反如果点击A键的次数较少或者不按A键的话，鱼就会跑掉。

钓鱼的时间带

时间带	春	夏	秋	冬	判定频度
早上	6：00～10：59	6：00～9：59	6：00～10：59	6：00～11：59	每7分钟，钓鱼难度较低
中午	11：00～17：59	10：00～19：59	11：00～17：59	12：00～19：59	每10分钟，钓鱼难度较高
晚上	18：00～23：59	20：00～23：59	18：00～23：59	17：00～23：59	每10分钟，钓鱼难度较高
深夜	6：00～4：59	0：00～4：59	0：00～4：59	0：00～4：59	每5分钟，钓鱼难度最低

拾取



在钓鱼点按B键就可跳入河中，当主人公的头上出现红色的叹号时，按A键潜入水中就可以拾取道具。

养殖



在河中的养殖点（养殖ポイント）设置养殖装置（养殖の仕掛け）的话就可以养鱼了。养殖装置可以购得，也可以在贸易商人处购得制作图自己制作。一个养殖点可以放入一条鱼，过一段时间查看，鱼的条数就会增加，鱼的增加频率随鱼的尺寸变化，最多可以增加到10条。向养殖装置中投放鱼饵还可提升鱼的品质。

要注意的是养殖装置为消耗品，一次可以多买几个备用。

养殖装置的毁坏几率

回收的次数	一次	两次	三次	四次	五次
毁坏概率	5%	25%	50%	75%	100%

鱼的尺寸和增加条数

鱼的尺寸	增加条数
小型（30cm以下）	每天增加两条
中型（30cm～60cm）	每两天增加一次，一次增加两条
大型（61cm～150cm）	每三天增加一次，一次增加两条
特大型（151cm以上）	
大物	

除鱼外还可以在养殖装置中放入真珠贝进行珍珠的养殖，15天后就可以按照下表的几率回收珍珠，但由于珍珠所需养殖的天数较长，回收的几率也较小，因此建议玩家将最好还是从古董店或者サクラの国的商人处购入珍珠。

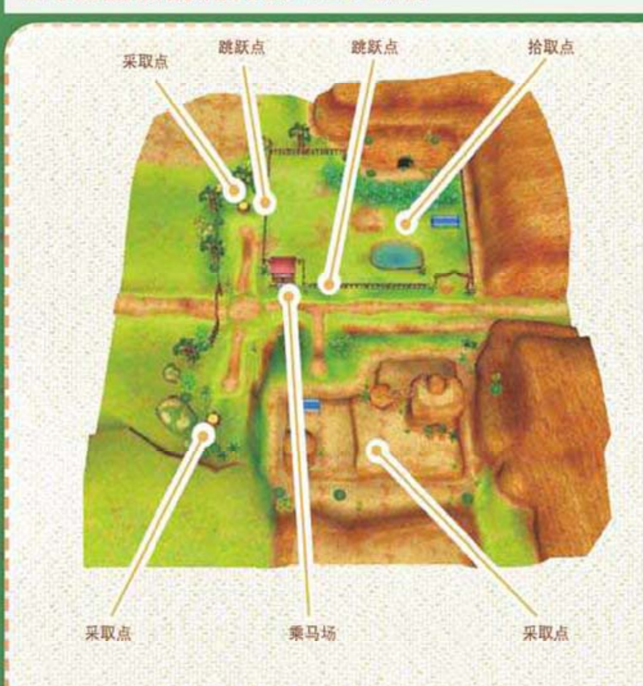
珍珠的获得几率如下。

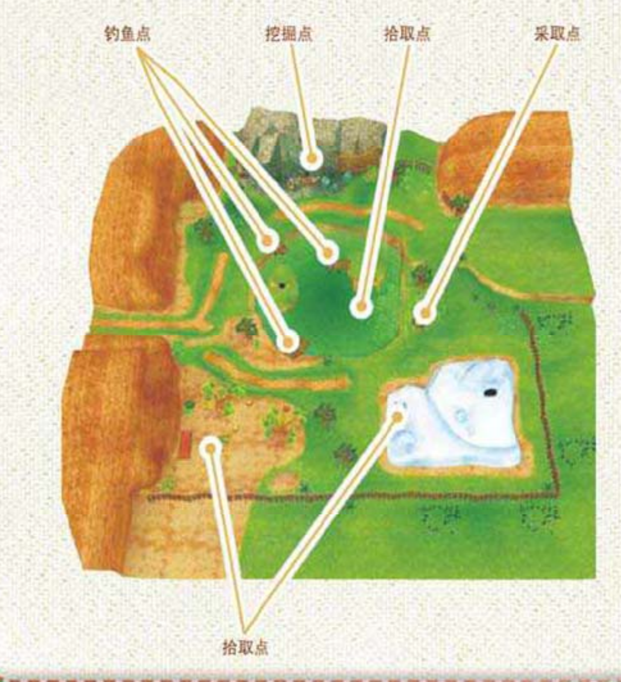
珍珠的种类	春	夏	秋	冬
ホワイトパール	35%	35%	35%	35%
イエローパール	25%	—	20%	15%
グリーンパール	15%	25%	—	20%
レッドパール	20%	15%	25%	—
ブルーパール	—	20%	15%	25%
ゴールドパール	5%	5%	5%	5%

野生动物园

野生动物园中不仅可以进行上述山林和河流场景中的所有活动，调查木桩样式的拾取点还可获得物品，装备了锤子后敲击采矿点也可以获得不少珍贵的宝石和矿石。去木工屋可以升级野生动物园，但升级条件对初期玩家来说可谓是个不小的负担。

注：野生动物园的升级条件请查看前文“大工屋”的内容。







野生动物

在野外场景和野生动物园中都生活着许多野生动物，野生动物除了少部分为初期出现外，多数要通过与贸易商人提升好感度获得。贸易商人赠与野生动物的事件只在晴天发生，如果赠与的事件重复的话，只需要在第一个事件结束后出贸易站再重新进入即可触发第二个赠与事件。要注意的是骑马进入的话不会触发事件。与野生动物们好感度到达800以上后，主人公会有20%的机率从它们那里获得礼物。具体内容可参考下表：



野生动物种类	所在场所	出现季节/天气	出现时间	出现条件	喜欢的食物	赠与礼物
白色兔子（ウサギ）	林道エリア	全年出现/晴・雪	6：00～18：00	初期出现	飼い叶、にんじん、黄金にんじん	クルミ
黑色兔子	林道エリア	春夏秋/晴	13：00～18：00	提升与白色兔子的好感度到500以上	同上	アロエ
熊猫（パンダ）	林道エリア	全年出现/晴・雪	13：00～18：00	与シルクロードの国的好感度达到1000以上	竹	エリ草
棕色雪貂（オコジョ）	そよ风の丘	春夏秋/晴	6：00～18：00	初期出现	ウコッケイ卵、金のウコッケイ卵、アロ-カナ卵、金のアロ-カナ卵	くり
白色雪貂	そよ风の丘	秋冬/晴・雪	6：00～18：00	提升与棕色雪貂的好感度到500以上	同上	セ-ジ
浅棕色麻雀（スズメ）	山のふもと	全年出现/晴	6：00～18：00	初期出现	とうもころし、黄金とうもころし	橙色の羽毛
深棕色麻雀	山のふもと	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与浅棕色麻雀的好感度到500以上	同上	紫色の羽毛
浅棕色狸猫（タヌキ）	惠みの广场	全年出现/晴・雪	6：00～18：00	提升与バラの国的好感度到500以上	卵、金の卵、ウコッケイ卵、金のウコッケイ卵、アロ-カナ卵、金のアロ-カナ卵	ベルガモット
深棕色狸猫	惠みの广场	春夏/晴	6：00～18：00	提升与浅棕色狸猫的好感度到500以上	同上	タイム
黄色狐狸（キツネ）	川边のまきば	全年出现/晴・雨	6：00～18：00	提升与コムギの国的好感度到500以上	さくらんぼ、もも、バナナ、マンゴ-、ア-モンド、りんご、ぶとう、カカオ、キウイ、レモン、マスカット、オリ-ブ、オレンジ、卵、金の卵	バジル
白色狐狸	川边のまきば	秋冬/晴・雪・雨	6：00～18：00	提升与黄色狐狸的好感度到500以上	同上	ロ-リエ
棕色野猪（イノシシ）	野生动物园・花田	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与サクラの国的好感度到500以上	さつまいも、黄金さつまいも、たけのこ	ミスリル
黑色野猪	野生动物园・花田	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与棕色野猪的好感度到500以上	同上	オリハルコン
深棕色猴子（サル）	野生动物园・大树	全年出现/晴	6：00～18：00	与シルクロードの国的好感度达到500以上	さくらんぼ、もも、バナナ、マンゴ-、ア-モンド、りんご、ぶとう、カカオ、キウイ、レモン、マスカット、オリ-ブ、オレンジ、卵、金の卵	ルビ-
浅棕色猴子	野生动物园・大树	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与深棕色猴子的好感度到500以上	同上	トパ-ズ
鹦鹉（オウム）	野生动物园・大树	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与トロピカルの国的好感度到500以上	とうもころし	ム-ンスト-ン
黄色鹦鹉	野生动物园・大树	全年出现/晴	6：00～18：00	与鹦鹉的好感度达到500以上	同上	ペルドット
蓝色鹦鹉	野生动物园・大树	全年出现/晴	6：00～18：00	与鹦鹉的好感度达到500以上	同上	ひすい
维氏冕狐猴（ベロ-シフアカ）	野生动物园・大树	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与トロピカルの国的好感度到1000以上	オリ-ブ、オレンジ	エメラルド
棕色熊（クマ）	野生动物园・岩山	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与コムギの国的好感度到1000以上	ハチミツ、サケ、サバ、ケイシ	めのう
黑色熊	野生动物园・岩山	全年出现/晴	6：00～18：00	提升与棕色熊的好感度到500以上	同上	ダイヤモンド
白熊	野生动物园・冰山	全年出现/晴	13：00～18：00	与冰之国的好感度达到500以上	デカスズキ、マグロ、デカライギョ、カシキマグロ、冰	プラチナ
企鹅（ペンギン）	野生动物园・冰山	全年出现/晴・雨	6：00～18：00	与冰之国的好感度达到1000以上	イワシ、イワナ、チビイワナ	ピンクダイヤモンド
家鸭（アヒル）	野生动物园・湖	全年出现/晴	6：00～18：00	初期出现	きゃべつ、きゅうり、とうもころし、はくさい	ほたる石
野鸭（カモ）	野生动物园・湖	全年出现/晴	6：00～18：00	与山小屋の国的好感度达到500以上	同上	サンドロ-ズ
乌龟（カメ）	野生动物园・湖	全年出现/晴・雨	6：00～18：00	初期出现	アサリ、サザエ、シジミ、ハマグリ、シャンハイカニ、タラバカニ	アダマンタイト
鲸头鹳（ハシビロコウ）	野生动物园・湖	全年出现/晴	13：00～18：00	与シルクロードの国的好感度达到1500以上	ナマズ	贤者の石

年中行事

在樫木镇每年都会举办许多丰富多彩的活动，除了比拼排名的竞赛类活动外，还有向喜欢的人送礼、自己主办的招待小镇居民以及贸易商人的活动。在竞赛类活动中获得第1名的话，就可以获得比较珍稀的食谱、裁缝图纸和制作图等。并且获得优胜的作物和料理的等级会提高一级，该物品的出荷额也会提升。

ファッションショー

举办日期： 春の月的第10日、秋の月的第13日

活动时间： 10：00～13：00



好感度变化： 只要参加就可以提升除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度。获得优胜的话好感度+1000，获得第二名以下好感度+500。

主人公的排名判定方法： 主人公的服饰搭配分数=与主题相符的服装和饰品的合计分数+季节相应的额外分数

注：季节相应的额外分数是指身上的服饰只要是当季的就可以获得额外5分的加分。

ファッションショ-举行前主人公都可以获得告知服饰搭配主题的邮件，按照邮件要求选择合适的服装和饰品参加比赛即可。展示时无论选男性模特还是女性模特都不会对比赛结果有任何影响。

感谢祭

举办日期： 春の月14日、冬の月14日

活动时间： 全天

好感度变化： 送礼或得到礼物，与对方的好感度都+1000。

春天的感谢祭——由男性赠与女性

可赠与物品：豆乳クッキ-、マドレ-ヌ、シュ-クリ-ム、プリン、シフォンケ-キ、クレ-プ

冬天的感谢祭——由女性赠与男性

可赠与物品：生チョコ、チョコフォンデュ、チョコレ-トケ-キ、チョコクッキ-、チョコプリン、チョコアイス

感谢祭分为春の感谢祭和冬の感谢祭两种。在春の感谢祭上是由男性送给女性点心作为礼物；在冬の感谢祭上则是由女性送给男性。在感谢祭当日，杂货屋会有点心出售，直接购入就可以将点心赠与心仪的对象了。将点心赠与结婚候补的话，对方会在下一个感谢祭上回礼。结婚后会触发和配偶两人一起食用点心的温馨场景。

お茶会

举办日期： 春の月第25日

活动时间： 10：00～13：00

好感度变化： 与贝罗妮卡好感度+1000、参加贸易国+1000

在解锁了三个贸易国以上，并已建成立派な自宅后，就可以在公会中举办お茶会。参加前需要在背包里放入参加お茶会人数份的饮品（饮料和茶都可以），然后与贝罗妮卡对话。お茶会结束后可以从商人们那里获得赠礼。除此之外，お茶会的举办也会有一定几率触发贸易国打特价的活动，但由此触发的特价活动不会复数发生，只有与主人公好感度最高的贸易国才会开展打特价的活动。

花祭り

举办日期： 春の月的第31日

活动时间： 全天

好感度变化： 与主人公所送的花有关，具体如下：

花束种类	好感度的变化
花束类，如うららかな日々、炎帝のワルツ等	+2000
在田地中种出来的花，如ピンクロ-ズ、マ-ガレット等	+2100
在路边摘取的花。如ム-ンドロップ草、マジックブル-草等	+2500

花祭り是用花作为礼物，互相赠送以表达感谢之意的节日。除了花外也可以赠送其他物品作为礼物，是一个提升好感度的绝佳时机。当日一整天都可以向居民们送花，比起在路边摘取的花，在包装台上用心包裹的花束更能提升与对方的好感度哦。

钓り大会

举办日期： 夏の月的第5日

活动时间： 7：00～10：00

好感度变化： 只要参加就可以提升除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度。获得优胜的话好感度+1000，获得第二名以下好感度+500。

主人公的排名判定方法： 由4小时中钓得的鱼的数量和尺寸的数值进行判定。

在活动开始的4小时以内，比拼钓起的鱼的数量和尺寸。在初期没有好的鱼竿时想要在钓得的鱼的尺寸上拔得头筹是十分困难的，先使用普通的鱼竿在钓得的鱼的数量上取得先机吧！

サファリツア-

举办日期： 夏の月的第10日

活动时间： 10：00～13：00

好感度变化： 参加サファリツア-的居民与主人公的好感度+1000

当野生动物园中有了クマ、イノシシ和サル后，就会触发举办サファリツア-的剧情事件，小镇的居民们就可以来到野生动物园中进行参观，并会支付给主人公参观费用，随着野生动物园中设施的扩充，参观费用也会相应地上涨。

总参观费用=[（在野生动物园中的动物数量×10）+基本参观费用]×参加人数

基本参观费用一览

野生动物园中的设施情况	基本参观费用	参加人数
岩山、大树	400	7～10人
岩山、大树、冰山	500	11～15人

花火大会

举办日期： 夏の月第15日

活动时间： 18：00～20：00



好感度变化： 只要参加就可以提升除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度。

好感度提升的数值与主人公为花火大会捐出的寄付金的多少有关。具体如下：

寄付金金额	好感度
100000G	+3000
10000G	+1500
100G、1000G	+1000
不捐赠寄付金	—

在花火大会举办当日的早上，贝罗妮卡会来主人公的家中请求支付寄付金。玩家可以在0～100000G的选项中进行选择。捐出的寄付金越高，花火大会的规模就越大，与小镇居民之间的好感度也就提升得越多。要注意的是，如果捐出了寄付金而没有参加花火大会的话就不会提升任何好感度，结婚后还可以与配偶和孩子一起参加花火大会。

コンサ-ト

举办日期： 秋の月第4日

活动时间： 10：00～13：00

好感度变化： 与除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度+1000。

主人公与观众的身分参加，演奏曲目每年会进行更换，共有5首曲目，并且这5首曲子全部是“《牧场物语》系列”前作中的经典BGM，势必会勾起系列老玩家的不少回忆。

ペットショー



举办日期： 秋の月第8日

活动时间： 10：00～13：00

好感度变化： 只要参加就可以提升除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度。获得优胜的话好感度+1000，获得第二名以下好感度+500。

主人公的排名判定方法： 获得分数=与宠物的好感度—宠物的压力值

在宠物中挑选一只进行参赛，该宠物与主人公的好感度和压力数值会影响到排名情况。进入游戏的第五年后，即使主人公用近乎完美的宠物参赛，也有可能输给艾丽泽。

料理祭

举办日期： 秋の月第25日

活动时间： 10：00～13：00



好感度变化： 只要参加就可以提升除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度。好感度的具体变化与主人公参与的比赛分组有关，具体如下：

比赛分组	好感度提升
在单品部门中获得优胜	+1000
在单品部门中排名第二名及其以下	+500
在コ-ス部门中取得优胜	+5000
在コ-ス部门中排名第二名及其以下	+2000

主人公的排名判定方法： 参加比赛料理的总品质×料理分类的额外奖励

注：料理分类额外奖励的具体内容如下表。

料理分类	额外奖励
统一为西餐	1.5倍
统一为日本料理	1.8倍
统一为中餐	2倍
统一为民族特色料理	2.5倍

料理祭是比试料理水准的活动。玩家可以将事先做好的料理放入背包中，然后与贝罗妮卡对话参加比赛。除了单品料理的对决外，如果主人公购入了所有料理类型的基础食谱的话，就可以一次性准备サラダ、スープ等六种料理参加コ-ス料理部门的比赛，在コ-ス料理部门获得优胜后，与居民的好感度会大幅上升。

星夜祭



举办日期： 冬の月第24日

活动时间： 18：00～20：00

好感度变化： 具体变化情况如下表。

行动	好感度变化对象	好感度提升
邀请对方参加	被邀请的人	+3000
与结婚对象一起参加	配偶和自己的孩子	+2000
一个人参加	除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人	+1000

与喜欢的人一起仰望星空的浪漫祭典。在参加完星夜祭后，女性主人公会被对方送至家中，男性主人公则会触发将对方送会家中的剧情。

カウントダウン

举办日期： 冬の月的第31日

活动时间： 18：00～20：00

好感度变化： 与女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度+1000。

告别旧的一年，迎来全新一年的庆祝祭典。在活动上会有サクラの国的商人送来荞麦面（そば），并会由所有人一起进行倒数。由于活动结束时已经到了深夜1点了，所以第二天主人公必定会晚起。但只要参加了カウントダウン就可以提升与居民的好感度，因此一定要记得参加哦！

作物祭

举办日期： 每月30日

活动时间： 10：00～13：00



好感度变化： 只要参加就可以提升除女神ちゃま、魔女ちゃま、コロボックル以外所有人的好感度。获得优胜的话好感度+1000，获得第二名以下好感度+500。

主人公的排名判定方法： 得分=作物的品质×新鲜度额外奖励

注：新鲜度外奖励是指参加比赛的作物若是新鲜作物的话，可获得1.5倍得分的附加奖励。

将牧场上收获的作物用来参加比赛，比赛的部门分为蔬菜（野菜）、花、水果（果物）和其他（その他）。玩家需要拿出高品质的作物进行挑战，并且由于新鲜的作物会获得额外加分，因此玩家在参赛前需要计算好收获和比赛举办日期之间的间隔。

动物祭

举办日期： 每月19日

活动时间： 10：00～13：00

主人公的排名判定方法： 得分=（动物的好感度×成熟度额外奖励×品种额外奖励）—（压力值×动物的年龄）

注：成熟度额外奖励是指如果参加比赛的动物达到了完全成熟的生长阶段就可获得1.2倍得分的奖励。
品种额外奖励是指只要是セブ—、アンゴラヤギ、茶アルパカ、リヤマ、ラクダ、アロ-カナ中的任意一种，就可以获得1.2倍得分的奖励。

每月的19日举办的动物比试大会。春天的参赛动物是牛、夏天是鸡、秋天是アンゴラウサギ、冬天是能产出毛类副产品的动物。要注意的是动物的年龄越大减分越多，获胜后也会影响主人公与动物的好感度。具体内容如下表：

主人公排名	好感度变化
优胜	+30
第2名	+20
第3名	+10
第4名	无变化

注：性格为胆小的动物在获得前三名的情况下还会额外增加30点好感度。

自己的生日





在自己的生日当天，与好感度达到20000以上的居民对话可以得到生日礼物。有交往或结婚对象的话，在与对方的好感度达到30000以上时会触发庆祝生日的剧情事件。如果对方的生日和主人公的生日是同一天的话，还会发生两人一起庆祝生日的特别剧情。

组合增益（エディットコンボ）

在本作中无论是自宅、牧场、小镇广场的设施还是主人公的首饰佩戴，都有着可以自由进行组合，并会在特定的组合情况下发挥特殊效果的设定。以下为组合方法以及增益效果说明。

小贴士

物品编辑的使用指南

1.选择物品：按X键或用触控笔点击下屏，然后在库存（ストック）中选择想要进行摆放的物品。

2.放置物品：来到想要放置物品的场所后按A键即可进行放置，按L或R键可转动物品的方向，再次按A键可拾取物品将其移动到别处，按Y键则可将放置后的物品回收至库存中。可放置物品时地面会出现蓝色图框示意，不能放置的话则用黄色的图框表示。工房类设施中若有已经制作完成的物品，此时强行将其放入库存中会损失这些物品。



饰品的组合增益

组合方式	增益效果
露草の指轮+露草の耳饰り+露草の首饰り	提升游泳的速度
金糸雀の三连リング+金糸雀のピアス+金糸雀のチョ-カ-	投掷物品时该物品会被直接卖掉
深红の指轮+深绿の三连リング+鸨色のピアス	小幅回复体力，每15分钟回复5点体力
露草の三连リング+深绿の耳饰り+紫绀のピアス	中幅回复体力，每10分钟回复5点体力
紫绀の指轮+金糸雀の耳饰り+紫绀のチョ-カ-	大幅回复体力，每5分钟回复5点体力
雪白の指轮+深红の首饰り+紫绀の首饰り	小幅回复身体状况，每15分钟回复5点体力
鸨色の三连リング+紫绀の耳饰り+深绿のチョ-カ-	中幅回复身体状况，每10分钟回复5点体力
深绿の指轮+深绿のピアス+鸨色の首饰り	大幅回复身体状况，每5分钟回复5点体力
雪白の耳饰り+露草のピアス+露草のチョ-カ-	身体状况和体力恶化，每20分钟减少5点体力
金糸雀の指轮+深红のピアス+雪白の首饰り	与居民的好感度上升1.3倍
紫绀の三连リング+深红の耳饰り+雪白のピアス	与家畜的好感度上升1.3倍
深红のピアス+紫绀の首饰り+金糸雀の首饰り	与宠物的好感度上升1.3倍
深绿の指轮+鸨色の耳饰り+雪白の首饰り	与野生动物的好感度上升1.3倍
深红の指轮+鸨色の指轮+鸨色のチョ-カ-	时间的流逝速度会加快为普通情况下的两倍
雪白の三连リング+深红のチョ-カ-+雪白のチョ-カ-	时间的流逝速度会减慢为普通情况下的二分之一
露草の指轮+深红の三连リング+深绿のチョ-カ-	时间的流逝速度会减慢为普通情况下的0.7倍

广场的组合增益

组合方式	摆放地点数	增益效果
石のベンチ×1+白いツボ×1	3处	シルクロ-ドの国的出荷额+2G
石のベンチ×1+白いツボ×1+石の柱×1	7处	シルクロ-ドの国的出荷额+5G
石のベンチ×1+白いツボ×1+石の柱×1+ガ-ベラポット×3	11处	シルクロ-ドの国出荷额+10G
绿に辉くベンチ×1+1つ玉トピアリ-×1	3处	山小屋の国的出荷额+2G
绿に辉くベンチ×1+1つ玉トピアリ-×1+ミルク缶×2	7处	山小屋の国的出荷额+5G
绿に辉くベンチ×1+1つ玉トピアリ-×1+ミルク缶+スノ-ドロップポット×3	11处	山小屋の国的出荷额+10G
サクラの木×1	3处	サクラの国的出荷额+2G
サクラの木+行灯×2+ミニ和风のお城×1	7处	サクラの国的出荷额+5G
サクラの木+行灯×2+ミニ和风のお城×1	11处	サクラの国的出荷额+10G
黄に辉くベンチ×1+牧草ロ-ル×1	3处	コムギの国的出荷额+2G
黄に辉くベンチ×1+牧草ロ-ル×1+タル×1	7处	コムギの国的出荷额+5G
黄に辉くベンチ×1+牧草ロ-ル×1+タル×1+トロッコ×1	11处	コムギの国的出荷额+10G
紫に辉くベンチ×1+ピンクロ-ズポット×1	3处	バラの国的出荷额+2G
紫に辉くベンチ×1+ピンクロ-ズポット×1+レッドロ-ズポット×1	7处	バラの国的出荷额+5G
紫に辉くベンチ×1+ピンクロ-ズポット×1+レッドロ-ズポット×1+おしやれな街灯×1	11处	バラの国的出荷额+10G
赤のビ-チパラソル×1+ハイビスカス钵植え×1	3处	トロピカルの国的出荷额+2G
赤のビ-チパラソル×1+ハイビスカス钵植え×1+木の柱×1	7处	トロピカルの国的出荷额+5G
赤のビ-チパラソル×1+ハイビスカス钵植え×1+木の柱×1+ハンモック×1	11处	トロピカルの国的出荷额+10G
雪だるま×2	3处	冰の国的出荷额+2G
雪だるま×2+冰のライト×2	7处	冰の国的出荷额+5G
雪だるま×2+冰のライト×2+矛を持った天女の雪像×1	11处	冰の国的出荷额+10G
太阳の像×1+オベリスク×1+サイキョウオ-×1	11处	所有贸易国的出荷额+3G
すべり台×1+雪だるま×2	11处	贸易国的道具贩卖价格−10G
すべり台×1+雪だるま×2+ワゴン×1	11处	贸易国的道具贩卖价格−30G
すべり台×1+雪だるま×4+ワゴン×1	11处	贸易国的道具贩卖价格−50G
ピンクロ-ズポット×2+レッドロ-ズポット×2+ホワイトロ-ズポット×2+ブル-ロ-ズポット×2	11处	与居民的好感度+20

牧场的组合增益

组合方式	增益效果
ウシの置物×3+ミルク缶×5	与牛类家畜的好感度上升5点
ヒツジの置物×3+牧草ロ-ル×5	与羊类家畜的好感度上升5点
ニワトリの置物×3+风见鸡×3	与鸡类家畜的好感度上升5点
アルパカの置物×5	与アルパカ类家畜的好感度上升5点
リャマの置物×5	与リャマ类家畜的好感度上升5点
忠犬の石像×5	与宠物的好感度上升5点
ウサギとキツネの植木×2+ペンギンの植木×2	与野生动物的好感度上升5点
盾を持った天女の雪像×3+盾を持った天女像×3	作物突然枯萎的概率下降15%
井户×3+池×2+手押しポンプ×3	浇一次水有浇两次水的效果
ガ-ドポ-ル×15	台风和大雪天时作物品质所受的伤害−1
ガ-ドポ-ル×15+盾を持った天女像×2+矛を持った天女像×2	台风和大雪天时作物品质所受的伤害−3
ガ-ドポ-ル×15+盾を持った天女像×2+矛を持った天女像×2+サイキョウオ-	台风和大雪天时作物品质不会受到伤害
ライオンのトピアリ-×5	即使季节切换，春夏的作物也会有3天时间不会枯萎
マンモスのトピアリ-×5	即使季节切换，秋冬的作物也会有3天时间不会枯萎
アニマルタワ-×2	只会单个出现的掉落物，会成双出现
マツの木×2+イチョウの木×2+サクラの木×2+ヤシの木×2	树木自行生长的概率降低20%
いちごパフェ×1+いちごパフェ-ケ-キ×2	昆虫的出现概率上升15%
井户×3+小さな池×3	水中出现珍稀矿石的几率提升
ゴ-ジャスな喷水×3+大きなト-テムポ-ル×3	钓得的鱼的尺寸+10cm
太阳の像×10	出现晴天的几率+20%，雨雪天的出现概率−20%
ブリキのじょうろ×10	雨雪天出现的概率+20%，晴天的出现概率−20%
かかし×5+太阳の像×5	有25%的几率增加一个收获作物
ゴ-ルドスタ-ポ-ル×3+金の圆锥オブジエ×3+ゴ-ルドブロック×3	有25%的几率增加一个黄金作物的收货数量
マツの木×5	蘑菇的收获数量增加一个
いかり×3+池×2	入手的鱼的品质提升15点
ピンクロ-ズ钵植え×3+チユ-リップ钵植え×3+マ-ガレッド钵植え×3+カ-ネ-ション钵植え×3	春天的作物品质+15
ひまわりの钵植え×3+ユリ钵植え×3+レッドロ-ズ钵植え×3+ハイビスカス钵植え×3+あじさい钵植え×3	夏天的作物品质+15
なでしこ钵植え×3+ガ-ベラ钵植え×3+ホワイトロ-ズ钵植え×3	秋天的作物品质+15
スノ-ドロップ钵植え×3+りんどう钵植え×3+ブル-ロ-ズ钵植え×3	冬天的作物品质+15
赤色の花かご+绿色の花かご+黄色の花かご+桃色の花かご+紫色の花かご+白色の花かご	蜂蜜的收获数量+1
アニマルタワ-×3+ウシの置物+ヒツジの置物+ニワトリの置物+アルパカの置物+リャマの置物	25%的概率增加一个家畜的副产品
黄色のフレ-ムポ-ル×1+イエロ-スタ-ポ-ル×1+黄色のオクタゴン×1+黄色の圆锥オブジエ×1+イエロ-ブロック×1+黄色のスタ-ダイス×1	シ-ドメ-カ-的作成时间缩短
赤色のフレ-ムポ-ル×1+レッド-スタ-ポ-ル×1+赤色のオクタゴン×1+赤色の圆锥オブジエ×1+レッド-ブロック×1+赤色のスタ-ダイス×1	裁缝工房的作成时间缩短
桃色のフレ-ムポ-ル×1+ピンクスタ-ポ-ル×1+桃色のオクタゴン×1+桃色の圆锥オブジエ×1+ピンクブロック×1+桃色のスタ-ダイス×1	调味料工房的作成时间缩短
青色のフレ-ムポ-ル×1+ブル-スタ-ポ-ル×1+青色のオクタゴン×1+青色の圆锥オブジエ×1+ブル-ブロック×1+青色のスタ-ダイス×1	ワイン工房的作成时间缩短
紫色のフレ-ムポ-ル×1+パ-プルスタ-ポ-ル×1+紫色のオクタゴン×1+紫色の圆锥オブジエ×1+パ-プルブロック×1+紫色のスタ-ダイス×1	チ-ズ工房的作成时间缩短
绿色のフレ-ムポ-ル×1+グリ-ンスタ-ポ-ル×1+绿色のオクタゴン×1+绿色の圆锥オブジエ×1+グリ-ンブロック×1+绿色のスタ-ダイス×1	陶芸工房的作成时间缩短
黒のフレ-ムポ-ル×1+ブラックスタ-ポ-ル×1+黒色のオクタゴン×1+黒の圆锥オブジエ×1+ブラックブロック×1+黒色のスタ-ダイス×1	提升シ-ドメ-カ-/メリ-ゴ-ラウンド青中的工房品品质
银のフレ-ムポ-ル×1+シルバ-スタ-ポ-ル×1+银色のオクタゴン×1+银の圆锥オブジエ×1+シルバ-ブロック×1+银色のスタ-ダイス×1	提升调味料工房/テイ-カップ赤中的工房品品质
金のフレ-ムポ-ル×1+ゴ-ルドスタ-ポ-ル×1+金色のオクタゴン×1+金の圆锥オブジエ×1+ゴ-ルドブロック×1+金色のスタ-ダイス×1	提升チ-ズ工房/フリ-フォ-ル中的工房品品质

自宅的组合增益

组合方式	增益效果
金の大きい冷藏库×1+おしやれDテ-ブル×1+おしやれソファ-×1+おしやれな棚×1+サンゴの置物×1	料理的品质+15

料理

在自宅的厨房中，将收获的作物和副产品进行加工就可以得到美味的料理。制作的料理除了可以自己食用回复体力外，还可以高价卖出，或者当做礼物送给小镇居民。

食谱

制作料理的食材不能由玩家自由组合，而是必须通过入手食谱才能做出相应的料理。食谱的获得方法主要有从贸易国的商人处购得、在餐厅的就餐达到一定次数后触发事件、完成贸易国的特别委托或是在年间行事中获胜这四种方法。

基础食谱的入手方法		
基础食谱名称	出售贸易国	售价
サラダの基础	初期持有	—
ドリンクの基础	初期持有	—
スープの基础	シルクロードの国	1500G
ヤキ料理の基础	シルクロードの国	1500G
メン・パンの基础	シルクロードの国	1500G
おかしの基础	山小屋の国	1500G
ナベ料理の基础	サクラの国	1500G
コメ料理の基础	サクラの国	1500G

料理的品质和限界突破

料理的品质主要和使用食材的品质的平均值、料理的制作次数等要素相关。使用黄金作物时还会有额外的品质点数奖励，当料理的品质突破300点以上时品质的五星记号颜色就会变成红色，此时该料理的出荷价格也会变为初期价格的3倍。



▲使用黄金作物制作料理时，如果主人公的头上出现"！？"的记号，则表明除了料理的品质得到了提升外，完成的料理个数也有增加。

料理的回复量	
品质记号	回复量
一星以下	–
一星半～两星	+5
两星半～三星	+10
三星半～四星	+15
四星半以上	+20

料理的调味料（隐し味）添加

当料理达到一定的制作次数后，系统就会提示该料理可以追加调味料，选择了合适的调味料后料理的品质和回复量都会进一步提升。

调味料与料理品质和回复量的变化关系		
调味料与料理的契合程度	品质	回复量
绝佳（グッドアレンジ）	+30	+10
普通（ノ–マルアレンジ）	+5	+10
失败（バッドアレンジ）	–15	+10

料理种类	追加调味料所需的料理制作次数
サラダ	30
スープ	30
ヤキ・イタメ物	20
ナベ料理	20
コメ料理	15
メン・パン	15
おかし	20
ドリンク	20

调味料的入手方法		
调味料名称	出售的贸易国	工房中的制作方法
マヨネ–ズ	–	在チ–ズ工房中加工卵和油
しょうゆ、みそ	サクラの国（450G）	调味料工房中加工大豆
しお	シルクロ–ドの国（310G）	调味料工房中加工岩盐
さとう	シルクロ–ドの国（320G）	调味料工房中加工サトウキビ
スパイス	シルクロ–ドの国（600G）	调味料工房中加工唐辛子
シナモン、こしょう	シルクロ–ドの国（370G）	–

通信功能

在本作中玩家可以通过本地联机、网络联机和邂逅通信功能尽享与其他玩家"连结"的乐趣。

在通信模式下，游戏的时间不会流逝，天气也多是晴天，画面上也不会显示体力和身体状况的图标，并且不能出牧场。用手中的魔法棒（魔法のステッキ）给作物施加魔法的话可提升作物的品质，对动物施法的话动物的压力会减轻。与贝罗妮卡对话可以查看通信模式的说明以及结束联机。



联机模式

联机的步骤

1.在标题菜单中选择"通信"。

2.选择通信模式。

ロ–カル通信：与近处的人一起游戏。

インタネット通信："だれとでも"——与附近的人一起游戏；"远くのフレンドと"——与远处的朋友一起游戏（要提前通过FC加好友）。

3.招待其他玩家来自己牧场的玩家选择"牧场を開く"，然后必须选择人数份的土产给其他玩家。当其他玩家都准备好后点"决定"即可进入游戏。

4.去其他玩家牧场作客的玩家点选"牧场を探す"，然后选择1个土产，再选择要进入的房间，等待其他玩家的加入即可。

5.进入游戏后去公会与贝罗妮卡对话，选"通信について"，再选择"お土产を受け取る"可获得土产。

联机刷钱法

利用联机和游戏自带的两个存档，玩家就可以互帮互助迅速致富了，不过如果是想好好体验游戏本身乐趣的玩家最好还是不要使用这个方法。

为了便于大家的理解现将需要刷素材的人设定为玩家A，给此人素材的其他玩家设定为玩家B、玩家C和玩家D。由于结束通信时会被强制存档，因此玩家还需要将游戏的两个存档作个区分，要用的存档我们在此设定为存档1，不用的存档为存档2。并且要注意的是通过工房制作的戒指等物品不能作为土产送出，因此玩家只能使用黄金、宝石等卖价较高的素材进行交换。

刷钱步骤：

1.玩家A开房间，选取3种不用的素材（每一种最多可以给3个）作为土产给其他3名玩家，并且这3份土产是随机给对方的。

2.玩家B、玩家C和玩家D将要给玩家A的珍贵素材作为土产，然后搜索玩家A所建的房间。

3.玩家A等其他3人都进入房间后开始游戏。

4.进入牧场后直接与贝罗妮卡对话退出联机。

5.选择存档。这一步尤为关键，玩家A直接覆盖今后游戏要使用的存档1，也就是原存档；而玩家B、C、D则覆盖平日不用的存档2。

6.由于给素材的人一次只能给3个，因此可以根据情况选择是否返回标题画面重新读档。比如玩家B身上有20个黄金，每次给出3个，那么他可以连着给6次再读档。

7.公会给玩家准备的存储土产的格子只有50个，因此其他3个玩家同时给A刷一次的话就相当于耗掉了A玩家公会中的3个格子，因此刷了16次后玩家A就应该读取存档进入公会领取所有的土产。重复以上步骤最后将这些土产拿去贸易国商人处出售或者自己开小店卖都可以迅速赚取大量金钱。

邂逅通信

开启了邂逅通信后会在小镇或贸易站看到其他玩家，与其对话可查看对方经营的牧场的情报。

邂逅通信的开启：

1.在公会与贝罗妮卡对话选择"通信について"。

2.选择"すれちがい通信设定"，然后选择"すれちがい通信を登录する"即可。



邂逅通信的解除：

1.在公会与贝罗妮卡对话选择"通信について"。

2.选择"すれちがい通信设定"，再选择"すれちがい通信をむこうしますか"，回答"はい"即可。

居民喜好一览

为了提升与橙木镇上的居民的好感度，平日经常根据他们的喜好送礼是一个主要的方法，如果在不知情的情况下给了他们非常讨厌的物品，那好感度的下降也十分明显。因此，参照后文关于居民喜好的详细介绍就不用担心会在礼物挑选上失手了。在居民生日当天给其送上生日礼物也会大大提升好感度哦！

注：在喜欢的物品和讨厌的物品中，位列第一个的分别是该角色最喜欢和最讨厌的物品。结婚候补的喜好请参考后文“恋爱事件”部分的内容。



艾达（エッダ）

生日：秋13日
喜欢的颜色：白色
喜欢的物品：いもの煮っ转がし、かぶのスープ、かぶサラダ、だいこんサラダ、大豆サラダ、焼きいも、くりご飯、すりおろしれんこん汁、ふろふきだいこん、ほうれんそうスープ、ちらし寿司、なべ焼きうどん、所有的职人の道具。
讨厌的物品：高级カニスープ、蜂の巣、キムチ、チョウザメスープ、トムヤンクン等。



贝罗妮卡（ベロニカ）

生日：夏23日
喜欢的颜色：绿色、蓝色
喜欢的物品：极上ハーブチーズ、ゴルゴンゾーラチーズ、スティルトンチーズ、ロックフォールチーズ、极上果実ヨーグルト、极上グリーンチーズ、极上チーズ、极上ハーブバター。
讨厌的物品：ゴライアスガエル、カエル、人参、ドリア、ポトフ、リゾット、グラタン、シチュー。



盖撒（ゲイザー）

生日：秋5日
喜欢的颜色：红色、黄色
喜欢的物品：ふぐちり、焼き鱼、うな重、ブイヤベース、所有的奶油（バッタ）类物品、海鲜オムライス、うな重、フィッシュパイ、小鱼、贝类、黒い石材。
讨厌的物品：ブロッコリーの煮物、きのこサラダ、ポトフ、かぼちゃプリン。



库洛恩（クロン）

生日：秋3日
喜欢的颜色：橙色、黄色
喜欢的物品：ショートケーキ、かぼちゃプリン、チョコクッキー、チョコケーキ、パンプキンパイ、ホットケーキ、チョコアイス、ハーブ、花、豆乳クッキー、キャロットジュース、ミント、トマトスープ、オレンジジュース、ヨーグルトドリンク、マドレーヌ、ピーチティー、ミルクティー、ガーベラ、モンブラン、ソフトクリーム、プリン、フレンチトースト、ポトフ。
讨厌的物品：すっぽんなべ、レンガ、鱼、ミツバチ、贝、虫、石、メダカ、焼き鱼、アサリ。



莫里斯（モーリス）

生日：秋22日
喜欢的颜色：红色、橙色
喜欢的物品：うな重、オオクワガタ、レモンワイン、きのこスープ、王者の釣りエサ、鱼、クワガタ、所有的虫类、焼き鱼、ガーベラ、ぶどうワイン。
讨厌的物品：チョコレートケーキ、スムージー、メロンパン、カンノーロ。



梅露蒂（メルティ）

生日：冬28日
喜欢的颜色：白色
喜欢的物品：プリンアラモード、かぼちゃプリン、シュークリーム、所有的小型鱼、カニ、ムーンドロップ草、焼きいも、ガラス石、雪玉、もも、プリン、チョコレートケーキ、スムージー、フレンチトースト、メロンパン、さつまいもサラダ。
讨厌的物品：キムチ、たこ、サザエ、バッタ。



奥托玛（オットマー）

生日：春17日
喜欢的颜色：白色
喜欢的物品：海鲜丼、焼き鱼、鱼、蝶、バッタ、テントウムシ、贝类、ゴボウ汁、お好み焼き、オムレツ、オムライス、おひたし、焼きいも、かきあげ、和风パスタ、いもの煮っ转がし、豆乳、所有的鸡蛋（卵）类料理。
讨厌的物品：焼きとうもろこし、トウモロコシ、ポトフ。



约拿士（ヨーナス）

生日：冬10日
喜欢的颜色：紫色、黒色
喜欢的物品：カフェモカ、オオゴマダラ、コーカサスオオカブト、蝶、バッタ、カプチーノ、コーヒーパック。
讨厌的物品：チョコフォンデュ、鱼、焼き鱼、チョコレートケーキ、カンノーロ。



玛露格特（マルゴット）

生日：冬11日
喜欢的颜色：蓝色、黒色
喜欢的物品：キッシュ、ブイヤベース、ミルクティー、ピーチティー、ボルシチ、パエリア、ポテトのパンケーキ、スイートポテト、プリン、キャロットスープ、豆乳クッキー、かぼちゃプリン、ごぼうサラダ、ポタージュ、うな重、豆腐ハンバーグ、和风パスタ、ポトフ。
讨厌的物品：きのこサラダ、鱼、虫、ホタル、蜂の巣、カルボナーラ、焼ききのこ。



卢茨（ルッツ）

生日：冬12日
喜欢的颜色：蓝色、紫色
喜欢的物品：チョコアイス、チョコクッキー、チョコレートケーキ、オレンジジュース、チョコプリン、プリン、所有的虫类。
讨厌的物品：おひたし、かきあげ、ポトフ。



玛丽安（マリアン）

生日：秋27日

喜欢的颜色：黄色、蓝色、白色

喜欢的物品：ふろふきだいこん、焼き鱼、ホワイトパール、スノードロップ、マーガレット、ユリ、だいこんサラダ、かぶサラダ、かぶの煮物、ミント、豆乳クッキー、トパーズ、ペリドット、トマトスープ、目玉焼き、桃、青汁、きのこサラダ、オニオンスライス、おひたし、なすの煮物、キャロットスープ、トマトのファルス、和风パスタ、かっぱ巻き、豆乳。

讨厌的物品：牛乳なべ、蝶、バッタ、メロンパン、カルボナーラ、卵丼、オムライス。



乔治（ジョルジュ）

生日：夏12日

喜欢的颜色：黄色、蓝色

喜欢的物品：ベンネアラビアータ、ペリドット、ルビー、トパーズ、所有的蝴蝶和萤火虫、ホワイトパール、ルビー、トパーズ、プラチナ、黄の級布、青の級布、サンゴ、トマトサラダ、キャロットスープ、カネロニ、カルボナーラ、オムライス

讨厌的物品：かぶの煮物、バッタ、豆乳、焼きいも、焼き鱼、ふろふきだいこん、だいこんサラダ、豆腐ハンバーグ、杂草、カブサラダ。



弗拉托（フラット）

生日：秋16日

喜欢的颜色：无

喜欢的物品：きのこスパゲッティ、きのこサラダ、焼ききのこ、蝶、きのこパイ、きのこアイス、ハーブティー、ブイヤベース、ムーンドロップ草、にんじん。

讨厌的物品：巨大マグロステーキ、丘の上、所有的酒类。



佩丝（ペス）

生日：春20日

喜欢的颜色：无

喜欢的物品：シュークリーム、プリン、ショートケーキ、カルボナーラ、モンキチョウ、モンシロチョウ、焼きいも、かぼちゃプリン、さつまいもサラダ、ヨーグルトドリンク、ビーボーレン、ミルクスープ、ピンクローズ。

讨厌的物品：イカの唐辛子炒め、青汁。



莫拉（モーラ）

生日：夏25日

喜欢的颜色：无

喜欢的物品：チーズフォンデュ、ピザ、ヨーグルトドリンク、チーズ、チーズドリンク、ミルクスープ、ムニエル、マカロニ＆チーズ、カルボナーラ。

讨厌的物品：梅酢サラダ、レモンジュース、ミルクティー。



库斯托（クスト）

生日：夏17日

喜欢的颜色：无

喜欢的物品：辛口カレー、トムヤンクン、イカの唐辛子炒め、所有的虫类、焼き鱼、キムチ、うな重、ブイヤベース。

讨厌的物品：プリンアラモード、モンブラン



托卢库（トルク）

生日：冬4日

喜欢的颜色：无

喜欢的物品：巨大マグロステーキ、巨大まぐろステーキ、ミヤマカラスアゲハ、ビーボーレン、ブイヤベース、所有的红茶、ショウジョウトンボ。

讨厌的物品：すりおろしれんこん汁、アマガエル、焼きチーズ、マカロニ＆チーズ、チーズフォンデュ。



女神（女神ちゃま）

生日：春26日

喜欢的颜色：白色

喜欢的物品：きのこパイ、いちご、ウコッケイ卵、ハチミツ、かぶ、きゅうり、だいこん、パイナップル、さつまいも、にんじん、ムーンドロップ草、たまねぎ、じゃがいも、しいたけ、ミルク、ビーボーレン。

讨厌的物品：大豆サラダ、豆乳クッキー、マドレーヌ、蝶、ロールケーキ、焼きいも、きのこサラダ、茶叶、卵スープ、モンシロチョウ、メロンパン、プリン、ハーブティー、あんず、饲い叶、毒キノコ。



魔女（魔女ちゃま）

生日：冬8日

喜欢的颜色：黑色

喜欢的物品：すりおろしレンコン汁、所有的饲料（エサ）、豆乳、どくきのこの种、豆腐ハンバーグ、もも。

讨厌的物品：辛口カレー、クズ矿石、毒きのこ、饲い叶、マジックブルー草、鱼の骨、ペリドット、毒キノコ。



男孩子（少年期）

喜欢的颜色：红色、蓝色

喜欢的物品：ホットケーキ、アップルアイス、ソフトクリーム、卵スープ、チェリーアイス、チョコアイス、チョコクッキー、チョコジュース、チョコプリン、バナナアイス、バナナジュース、ババロア、ピーチアイス、プリンアラモード、ミルクスープ

讨厌的物品：かぼちゃの照り焼き、アールグレイ、オニオンスライス、カフェモカ、きりぼしだいこん、トマトサラダ、ハーブティー、パプリカのマリネ、ブロッコリー炒め、ブロッコリーの煮物、ポテトの梅肉和え、焼きトマト、所有的かぼちゃ料理、所有的酒类。



女孩子（少年期）

喜欢的颜色：红色、蓝色

喜欢的物品：ホットケーキ、アップルアイス、ソフトクリーム、卵スープ、チェリーアイス、チョコアイス、チョコクッキー、チョコジュース、チョコプリン、バナナアイス、バナナジュース、ババロア、ピーチアイス、プリンアラモード、ミルクスープ

讨厌的物品：かぼちゃの照り焼き、アールグレイ、オニオンスライス、カフェモカ、きりぼしだいこん、トマトサラダ、ハーブティー、パプリカのマリネ、ブロッコリー炒め、ブロッコリーの煮物、ポテトの梅肉和え、焼きトマト、所有的かぼちゃ料理、所有的酒类。

事件



随着与小镇居民的接触就会触发剧情、住民、恋爱等事件，部分事件不仅有着明确的触发条件，对回答选项的选择也左右着与住民之间的好感度变化。以下将对游戏中比较重要的事件做一个梳理，希望能给大家提供参考。

剧情事件

ウマを持っているのが牧场主

日期：无限制
时间：6：00～17：00
场所：林道エリア
天气：无限制
触发条件：第1年春15日～第1年夏31日；还未养马

エリ-ゼとの约束

日期：无限制
事件：无限制
场所：高原の牧场地
触发条件：第1年春15日以后；已触发“ウマを持っているのが牧场主”事件；已在牧场上摆放了动物小屋；当日没有年间行事

ウマは?

日期：日曜日除外
时间：6：00～22：00
场所：艾丽泽的家中
天气：无限制
触发条件：已触发“ウマを持っているのが牧场主”事件；在背包中放入5个牛奶（ミルク）；未在商店中购买马匹
触发结果：获得道具茶色のウマ

コロボックルの调查1

日期：无限制
时间：6：00～翌日4：59
场所：山顶の丘
天气：晴天
触发条件：第一年春22日以后

コロボックルの调查2

日期：无限制
时间：6：00～翌日4：59
场所：惠みの广场
天气：晴天
触发条件：已触发“コロボックルの调查1”事件；第一年春22日以后

コロボックルの调查3

日期：无限制
时间：6：00～翌日4：59
场所：そよかぜの丘
天气：晴天
触发条件：已触发“コロボックルの调查2”事件；第一年春22日以后

コロボックルの调查4

日期：无限制
时间：6：00～翌日4：59
场所：川边のまきば
天气：晴天
触发条件：已触发“コロボックルの调查3”事件；第一年春22日以后

はじめての钓り

日期：第1年春30日以后
时间：6：00～17：00
场所：杂货屋
天气：晴天
触发条件：没有钓鱼竿；背包有空位；奥托玛在杂货屋
触发结果：获得道具钓鱼竿

魔女ちゃま登场

日期：无限制
时间：6：00～18：00
场所：林道エリア
天气：无限制
触发条件：第一年秋季以后；去往林道エリア后自动触发

エッダの病气

日期：无限制
场所：主人公自宅
触发条件：第1年冬季；当日没有年间行事
触发结果：艾达去世，主人公因此获得ひだまり牧场

女神ちゃま登场

日期：无限制
时间：起床后
场所：自宅
天气：晴天
触发条件：第二年春季以后；魔女ちゃま已出现；已触发“コロボックルの调查4”事件



全ての国と贸易

日期：无限制
时间：起床后
场所：主人公自宅
天气：无限制
触发条件：第二年春季以后；解锁所有的贸易国
触发结果：获得“有名贸易都市”的称号

住民事件

畑仕事のお手传い

日期：水曜日除外
时间：8：00～14：00
场所：フリッツの牧场
天气：晴天
触发条件：与弗里茨的好感度达到3000以上；与弗里茨的信赖度达到500以上；弗里茨未婚
触发结果：与弗里茨的好感度+1000

钓り指南

日期：水曜日除外
时间：8：00～14：00
场所：山のふもと
天气：晴天
触发条件：已触发“畑仕事の手传い”事件；与弗里茨的好感度达到3000以上；与弗里茨的信赖度达到800以上；弗里茨未婚
触发结果：
1.鱼を渡す → 与弗里茨的好感度+1000
2.鱼を渡さない → 与弗里茨的好感度+500

耕作地の扩大

日期：水曜日除外
时间：8：00～14：00
场所：フリッツの牧场
天气：晴天
触发条件：已触发“钓り指南”事件；与弗里茨的好感度达到4000以上；与弗里茨的信赖度达到1200以上；弗里茨未婚；
触发结果：与弗里茨的好感度+1000；得到弗里茨的信赖

牧场视察

日期：日曜日除外
时间：6：00～15：00
场所：主人公的牧场
天气：晴天
触发条件：与艾丽泽的好感度达到3000以上；与艾丽泽的信赖度达到500以上；艾丽泽未婚；主人公牧场上培育的作物已生长过半

野菜试食

日期： 日曜日除外
时间： 6：00～15：00
场所： 艾丽泽的家中
天气： 晴天
触发条件： 已触发“牧场视察”事件；与艾丽泽的好感度达到3000以上；与艾丽泽的信赖度达到500以上；艾丽泽未婚；将要给艾丽泽的作物放入了背包中
触发结果：
作物的品质达到最高→与艾丽泽的好感度+3000
作物的品质为普通→与艾丽泽的好感度+1000
作物的品质较低→与艾丽泽的好感度-500

牧场视察2

日期： 日曜日除外
时间： 6：00～15：00
场所： 高原の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 已触发“野菜试食”事件；与艾丽泽的好感度达到3000以上；与艾丽泽的信赖度达到1000以上；艾丽泽未婚；主人公的牧场上有能产奶的牛

ミルクの质は?

日期： 日曜日除外
时间： 6：00～15：00
场所： 艾丽泽的家中
天气： 晴天
触发条件： 已触发“牧场视察2”事件；与艾丽泽的好感度达到3000以上；与艾丽泽的信赖度达到1000以上；艾丽泽未婚；已将牛奶放入了背包中
触发结果：
ミルク的品质达到最高→与艾丽泽的好感度+3000
ミルク的品质为普通→与艾丽泽的好感度+1000
ミルク的品质较低→与艾丽泽的好感度-500

ウシの出产

日期： 日曜日除外
时间： 9：00～11：00、14：00～17：00
场所： マ-ガレット牧场
天气： 晴天
触发条件： 已触发“ミルクの质は？”事件；与艾丽泽的好感度达到4000以上；与艾丽泽的信赖度达到1500以上；艾丽泽未婚



牧场视察3

日期： 日曜日除外
时间： 6：00～15：00
场所： 高原の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 已触发“ウシの出产”事件；与艾丽泽的好感度达到5000以上；与艾丽泽的信赖度达到2000以上；艾丽泽未婚；主人公牧场上有3只牛

牧场主としての心

日期： 无限制
时间： 起床后
场所： 自宅
天气： 晴天
触发条件： 第二年冬季以后；已触发“牧场视察3”事件；与艾丽泽的好感度达到20000以上
触发结果：
可触发与艾丽泽的恋爱事件；得到艾丽泽的信赖

フリッツのお手伝い

日期： 水、土曜日除外
发生时间： 13：00～15：00
场所： 艾达的家中
天气： 晴天
触发条件： 第1年的春季～秋季；艾达在家中；与艾达的好感度达到1000以上；与艾达的信赖度达到150以上
触发结果：
1.なんでもないよ→与弗里茨的好感度+1000
2.ちょっとだけトラぶった→与艾达的好感度+1000

エッダの息子

日期： 日曜日除外
时间： 13：00～15：30
场所： 艾达的家中
天气： 晴れ
触发条件： 第一年的夏季～秋季；已触发“フリッツのお手伝い”事件；艾达在家中；与艾达的好感度达到3000以上；与艾达的信赖度达到300以上
触发结果： 与艾达的好感度+1000

体调不良

日期： 无限制
时间： 6：00～21：00
场所： 艾达的家中
天气： 无限制
触发条件： 第一年秋季；已触发“エッダの息子”事件；艾达在家中；与艾达的好感度达到5000以上；与艾达的信赖度达到500以上
触发结果： 与艾达的好感度+1000

ジョルジュの悩み

日期： 只在月、水、金、土曜日发生
时间： 10：00～17：00
场所： 中腹の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 乔治在中腹の牧场地；与乔治的好感度达到3000以上；与乔治的信赖度达到800以上；与玛丽安的好感度达到2000以上
触发结果：
1.花の方がキレイ→与乔治的好感度-500
2.あなたの方がキレイ→与乔治的好感度-500
3.比べられない→与乔治的好感度+1000

ジョルジュの花自慢

日期： 只在月、水、金、土曜日发生
时间： 10：00～17：00
场所： 中腹の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 已触发“ジョルジュの悩み”事件；乔治在中腹の牧场地；乔治的田地里有花盛开；与乔治的信赖度达到1200以上；与乔治的好感度达到4000以上
触发结果：
1.キレイだと思う→与乔治的好感度+1000
2.まあまあだな→与乔治的好感度-500
3.こっちの花の方が→与乔治的好感度-1000

ジョルジュの花比べ

日期： 只在月、水、金、土曜日发生
时间： 10：00～17：00
场所： 中腹の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 已触发“ジョルジュの花自慢”；乔治在中腹の牧场地；背包中有花；与乔治的信赖度达到1500以上；与乔治的好感度达到4000以上
触发结果：
花的品质为最高时+3000
花的品质为普通时+1000
花的品质为最低-500

ジョルジュの頼み

日期： 日曜日除外
时间： 6：00～15：00
场所： 高原の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 已触发“ジョルジュの花比べ”事件；与乔治的好感度达到5000以上；与乔治的信赖度达到1800以上

カ-ネ-ション

日期： 日曜日除外
时间： 6：00～15：00
场所： 高原の牧场地
天气： 晴天
触发条件： 已触发“ジョルジュの頼み”事件；主人公的牧场上有カ-ネ-ション；乔治的好感度达到5000以上；与乔治的信赖度达到1800以上
触发结果：
1.カ-ネ-ションの的品质为最高 → 与乔治的好感度+5000
2.カ-ネ-ション的品质为普通 → 与乔治的好感度+3000
3.カ-ネ-ション的品质为最低 → 与乔治的好感度+1000

ギルドマスタ-と娘

日期： 日曜日除外
时间： 20：00～23：00
场所： 公会
天气： 晴天/雨天/下雪天
触发条件： 与贝罗妮卡的好感度达到8000以上；与安洁拉的好感度达到5000以上；没有与安洁拉交往和结婚；贝罗妮卡与安洁拉都在公会的同一层楼上
触发结果：
1.座ってゆっくりする → 与贝罗妮卡好感度+1000
2.アンジェラの方に行く → 与安洁拉的好感度+1000

ベロニカさんは怖くない

日期： 月、水、金、土曜日
时间： 9：00～13：00
场所： 公会
天气： 晴天
触发条件： 第一年夏季的20日以后；与贝罗妮卡的好感度达到15000以上；与卢茨的好感度达到5000以上；贝罗妮卡在公会中
触发结果： 与贝罗妮卡的好感度+1000

モ-リスの頼み

日期： 日、月、火、木、金曜日
时间： 8：00～11：00、13：00～17：00
场所： 宿屋エントランス
天气： 晴天
触发条件： 与莫里斯的好感度达到8000以上
触发结果：
1.交纳5根“やわらかい枝”→与莫里斯的好感度+1000
2.交纳1～4根“やわらかい枝”→与莫里斯的好感度+500
可获得“木のベンチ”、“和风テ-ブル”、“木制のブランコ”中任意一个物品

モ-リスのお礼

日期： 无限制
时间： 起床后
场所： 主人公自宅
天气： 无限制
触发条件： 触发了“モ-リスの頼み”；配置物的仓库中有空位
触发结果： 得到“丸太の椅子”



恋のキュ-ピット

日期： 月、火、木、金曜日
时间： 8：00～13：00，17：00～20：00
场所： 宿屋エントランス
天气： 无限制
触发条件： 与梅露蒂的好感度达到5000以上；主人公没有与其他人交往且未婚；与所有的结婚候补不是初次见面；莫里斯与梅露蒂在宿屋；如果当日有举办活动的话，需等到活动结束的1小时后
触发结果：
1.いいよ→与梅露蒂的好感度+1000
2.今は忙しい→与梅露蒂的好感度-500

恋のキュ-ピット2

日期： 无限制
时间： 起床时
场所： 自宅
天气： 无限制
触发条件： “恋のキュ-ピット”事件发生1天后自动触发

心と体よ美しくあれ同盟

日期： 火、木、金、土曜日
时间： 9：00～12：00、13：00～17：00
场所： 诊疗所
天气： 无限制
触发条件： 背包中有空位；安洁拉与玛丽安都在诊疗所；与玛丽安的好感度达到15000以上
触发结果：
1.はい、いいですよ → 与玛丽安的好感度+1000
2.いいえ、远虑します → 与玛丽安的好感度-500

しっかりしてよ！

日期： 火、水、木、金、土曜日
时间： 9：00～12：00、13：00～17：00
场所： 杂货屋
天气： 晴天
触发条件： 背包中有空位；奥托玛在杂货屋中；与奥托玛的好感度达到30000以上
触发结果： 获得“ひりょう”

クモが……！

日期： 无限制
时间： 22：00～23：59（月～土）/21：00～23：59（日）
场所： 约拿士的家中
天气： 无限制
触发条件： 约拿士与玛露格特在约拿士的家中；与约拿士的好感度达到10000以上
触发结果：
1.ヨ-ナスが正しい →与约拿士的好感度+1000
2.マルゴットが正しい →与玛露格特的好感度+1000
3.どちらも正しい →与约拿士的好感度-500；与玛露格特的好感度-500

まじめすぎる男はダメ

日期： 月～土曜日
时间： 13：30～17：00
场所： 贸易站
天气： 无限制
触发条件： 约拿士在贸易站；与约拿士的好感度达到25000以上
触发结果： 无

……はぁ、いやだわ

日期： 月、水、金、土曜日
时间： 11：00～14：30
场所： 约拿士的家中
天气： 无限制
触发条件： 玛露格特在约拿士的家中；与玛露格特的好感度达到12000以上；如果当日有举办活动的话，需等到活动结束的1小时后
触发结果：
1.そう思う →与玛露格特的好感度+500
2.そんなことはないよ →与玛露格特的好感度+1000



ルッツ、ウシと游ぶ

日期： 月、水、金、土曜日
时间： 15：00～16：00
场所： 林道エリア
天气： 晴天
触发条件： 饲养了成年且健康的牛；卢茨在林道エリア；与卢茨的好感度达到3000以上
触发结果：
1.やっぱりダメ → 与卢茨的好感度–1000
2.いいよ、ついておいで→与卢茨的好感度+1000

ゲイザーの男气

日期： 月、木、土曜日
时间： 8：00～12：00
场所： 大工屋
天气： 无限制
触发条件： 盖撒在大工屋中；与盖撒的好感度达到25000以上
触发结果： 与盖撒的好感度+1000



ケーキの味见

日期： 火、金曜日
时间： 10：00～15：00
场所： 大工屋
天气： 晴天
触发条件： 库洛恩在大工屋，而盖撒不在；与库洛恩的好感度达到15000以上
触发结果：
1.はい → 与库洛恩的好感度+500
2.そんなことないよ → 与库洛恩的好感度+1000

女神ちゃまへのおそなえ

场所： 林道エリア・泉
触发条件： 已触发"女神ちゃま登场"事件；向泉水中投入物品

女神ちゃまへの恩返し

场所： 林道エリア・泉
触发条件： 已触发"女神ちゃまへのおそなえ"事件；背包中有空位；
触发结果： 根据向女神の池投掷物品的次数可获得不同的道具，具体情况如下表。

投掷次数	获得物品
10次	さくらんぼ
25次	レッドローズ
50次	マンゴー
75次	カカオ
100次	锅
150次	ホワイトパール
200次	ブルーパール
350次	ひすい
400次	プラチナ
500次	ダイヤモンド

恋爱事件

好感度与结婚

本作中依旧保留了"《牧场物语》系列"中与结婚候补培养感情，并最终可结婚生子的设定。与角色对话、送礼物（特别是在角色生日时送礼）可提升其对主人公的好感度。好感度越高就越容易触发剧情事件，在本作中与结婚候补对象对话时，对方的对话框上方会出现花朵，花朵的颜色直观地表明目前与对方的好感度所处阶段，由低到高依次用白色、紫色、蓝色、绿色、黄色、粉色和红色的花朵表示。





花朵颜色	好感度
白色	10000以下
紫色	10000～19999
蓝色	20000～29999
绿色	30000～39999
黄色	40000～49999
粉色	50000～59999
红色	600000以上

当花朵的颜色变为蓝色后就可以使用指轮告白了，指轮可使用裁缝工房中的アクセサリー作业台进行制作。花朵变为红色时就可以进行求婚，求婚时首先需要在家中放置"ダブルベッド"，并在女神ちゃま告知了求婚的方法后去杂货屋购入"青い羽根"，将"青い羽根"放入随身的背包中就可以主动进行求婚了，若想要对方求婚，除满足上述条件外，还必须给对方送礼超过一定次数，求婚成功后玩家可以选择不同的结婚式档次，档次不仅决定了与配偶以及宾客的好感度的上升情况，也会决定邀请的宾客人数、结婚时身着的礼服款式以及婚后怀孕所需的时间。

结婚式档次	所需费用	可选择礼服	参加者	与配偶好感度	与到场宾客的好感度变化	怀孕所需时间
简朴婚礼（シンプルプラン）	100000G	洋装	贝罗妮卡	+1000	+1000	30天
超级婚礼（スーパープラン）	500000G	洋装或和服	贝罗妮卡与4位宾客，其中2位宾客会有台词	+3000	+1500	20天
豪华婚礼（ゴージャスプラン）	1000000G	洋装或和服	贝罗妮卡与16位宾客，其中4位宾客会有台词	+5000	+2000	15天

新娘候补



莉莉艾（リーリエ）

生日：夏6日
登场条件：初期
喜欢的颜色：红色、黄色
喜欢的东西：チョコアイス、所有的水果、花、点心和ホタル、深红色系的饰品
讨厌的东西：かぼちゃの照り焼き、所有的かぼちゃ料理、キャロットジュース、キャロットスープ、所有的トマト料理

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
リーリエの日常	白色	晴天	橙木镇	☆与莉莉艾的好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆从山のふもと进入橙木镇	土・日（10：00～17：00）	やさしいんだね	+1000
						ヒマなんだね	–1000
						何かを育てるのが好きだから	+1000
						もうかるから	–1000
リーリエのお天气知识	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆与莉莉艾的好感度达到10000以上	土・日（11：00～14：00）	さすがだね	+1000
						原稿読んでるだけじゃないんだ	–1000
						いっぱい勉强したんだね	+2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与莉莉艾对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
リーリエの告白	蓝色	晴天	宿屋，姊妹の部屋	☆与莉莉艾的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉莉艾送礼的次数达到100次以上 ☆背包中有戒指	土・日（6：00～23：00）	付き合う	+2000
						付き合わない	–3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与莉莉艾的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉莉艾送礼的次数达到130次以上 ☆在"リーリエの告白"中选择"付き合わない"的7天以后 ☆拿出戒指与莉莉艾对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
耻ずかしすぎて…	黄色	晴天	宿屋，姊妹の部屋	☆与メルティ的好感度达到10000以上 ☆主人公与莉莉艾交往 ☆莉莉艾在姊妹の部屋中	土・日（6：00～9：00）	もちろん、大丈夫だよ	+2000
						2人きりがいい	–1000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
少しの进步	粉色	晴天	山のふもと	☆主人公与莉莉艾交往 ☆从川边のまきば进入山のふもと	土・日（10：00～17：00）	今日はもう归ろう …别れた方がいいかな?	–1000 +3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与莉莉艾交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
リ－リエのプロポーズ	红色	晴天	宿屋，姊妹の部屋	☆给莉莉艾送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 –3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给莉莉艾送过200次以上的礼物 ☆在"リ－リエのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与莉莉艾对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000



安洁拉（アンジェラ）

生日：冬2日

登场条件：初期

喜欢的颜色：蓝色、白色

喜欢的东西：秋色ハ－ブティ－、所有的红茶、茶叶、水果、蔬菜、白色系饰品。

讨厌的东西：辛口カレ－ 、青汁、所有的酒（ワイン）。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
公会マスタ－になるために	白色	晴天	公会，亲子の部屋	☆与安洁拉的好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆安洁拉在亲子の部屋中	曜日无限制（19：00～23：30）	もちろん! どうかな	+2000 –1000
泉のウワサ	紫色	晴天	樫木镇（左）	☆主人公与莉莉艾不是初次见面 ☆从北边进入樫木镇（左）	日（11：00～14：00）	世界一の牧场主に アンジェラともっと仲良く ごはんが食べたい	+500 +2000 –1000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
アンジェラの告白	蓝色	晴天	公会，亲子の部屋	☆与安洁拉的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给安洁拉的送礼次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆安洁拉在亲子の部屋中	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 –3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与安洁拉的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给安洁拉的送礼次数达到130次以上 ☆在"安洁拉の告白"中选择"付き合わない"的7天以后 ☆拿出戒指与安洁拉对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
言い方にご注意!	黄色	晴天	公会，亲子の部屋	☆主人公与安洁拉交往 ☆安洁拉在亲子の部屋中	日曜日以外（19：00～23：00）	女の子が一绪だから アンジェラが一绪だから	–1000 +3000
アンジェラの不养生	粉色	晴天	公会，诊疗所	☆与贝罗妮卡的好感度10000以上；与玛丽安的好感度达到5000以上 ☆主人公与安洁拉交往 ☆安洁拉在诊疗所	日曜日以外（7：30～12：00）	ベッドに寝かせる 样子を见る	+3000 与贝罗妮卡的好感度+1000 –2000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与安洁拉交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
アンジェラのプロポーズ	红色	晴天	公会，亲子の部屋	☆给安洁拉送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 –3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给安洁拉送过200次以上的礼物 ☆在"アンジェラのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与安洁拉对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000

伊莉丝（イリス）

生日：秋6日

登场条件：初期

喜欢的颜色：紫色、黑色

喜欢的东西：ボルシチ、所有的ハ－ブ料理、红茶和水果、ピンクダイヤモンド、浅紫色（紫绀）系饰品。

讨厌的东西：所有的きのこ特别是焼ききのこ、除萤火虫外的所有虫子、所有的鱼。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
恋のお话	白色	晴天	古董店，姊弟の部屋	☆与伊莉丝の好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆伊莉丝在姊弟の部屋中	水曜日以外（12：00～15：00）	恋したことがない 今まさにしている 昔ちょっと… 目の前の人です それは言えない	–1000 +1000 +500 +1000 –1000
いつもと违う日	紫色	晴天	古董店	☆与米斯特鲁的好感度达到5000以上 ☆当日与伊莉丝未进行过对话	水曜日以外（21：00～23：30）	イリスと话にきた（第一次） いつも通りに过ごしていた イリスのことを考えていた ほかの子と游んでた ミステルと话にきた（第一次） 与米斯特鲁的好感度 イリスと话にきた（第二次） ミステルと话にきた（第二次） イリスと话にきた（第三次） 与米斯特鲁的好感度	+1000 +500 +2000 –2000 –1000 –500 +500 –1000 — –500
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与伊莉丝对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
イリスの告白	蓝色	晴天	古董店，姊弟の部屋	☆与伊莉丝的好感度25000达到以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给伊莉丝送礼的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆伊莉丝在姊弟の部屋中	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 –3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与伊莉丝的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给伊莉丝送礼的次数达到130次以上 ☆在"イリスの告白"中选择"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
食へのこだわり…?	黄色	晴天	餐厅	☆主人公与伊莉丝交往 ☆与伊莉丝的好感度达到40000以上	水曜日以外（11：00～14：00）	贝がキライなの? 食にこだわりがあるんだね	+2000 –1000
别れ话	粉色	晴天	古董店，姊弟の部屋	☆主人公与伊莉丝交往 ☆伊莉丝在姊弟の部屋中	水～金以外（12：00～15：00）	わかった…さようなら… 绝对イヤ! 别れたくない!	–2000 +3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与伊莉丝交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
イリスのプロポーズ	红色	晴天	古董店，姊弟の部屋	☆给伊莉丝送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 –3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给伊莉丝送过200次以上的礼物 ☆在"イリスのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与伊莉丝对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000



玛瑙（メノウ）

生日：夏1日

登场条件：第一年秋季去公会就会见到。

喜欢的颜色：红色、橙色

喜欢的东西：冷やし中华、所有的干燥作物、黄金野菜、酒、动物のエサ、虫子和鱼。

讨厌的东西：トムヤンクン、カレ-ライス、所有的ス-プ、なべ、红茶 .

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
メノウ登场	白色	无限制	公会	☆去公会即可触发登场事件	第一年秋天以后，任意曜日均可（8：00～11：30）	–	–
山のお友达	白色	晴天	林道エリア	☆与玛瑙的好感度达到5000以上 ☆从主人公的牧场前往林道エリア	火、木、金（9：30～12：00）	よし、游ぼう! 用があるから…	+2000 –1000
夜の迷子探し	紫色	晴天	林道エリア	☆与玛瑙的好感度达到10000以上 ☆从主人公的牧场前往林道エリア	火、木、金（21：00～23：30）	早く见つかるといいね 一绪に探すよ	–1000 +2000
主人公の告白	蓝色	晴大	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与玛瑙对话	十・日（6：00～23：00）	–	+2000
メノウの告白	蓝色	晴天	玛瑙的家中	☆与玛瑙的好感度达到25000以上，且主人公没有与其他人交往 ☆给玛瑙送礼的次数达到了100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆玛瑙在自己的家中	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 –3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与玛瑙的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给玛瑙送礼的次数达到了130次以上 ☆在“メノウの告白”中选择“付き合わない”的7天以后	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
大切なコレクション	黄色	晴天	玛瑙的家中	☆主人公与玛瑙交往 ☆玛瑙在自己的家中	土・日（20：30～23：30）	今の话もっと闻きたい じゃあ怖い话を…	+3000 –2000
谜のモヤモヤ	粉色	晴天	樫木镇	☆与莉莉艾的好感度达到10000以上 ☆从樫木镇（左）进入樫木镇（右） ☆主人公与玛瑙交往	土・日（10：00～13：00）	胸焼け? ヤキモチ?	–2000 +3000
主人公のプロポ-ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与玛瑙交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
メノウのプロポ-ズ	红色	晴天	玛瑙的家中	☆给玛瑙送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 –3000
主人公のプロポ-ズ	红色	晴天	随机地点	☆给玛瑙送过200次以上的礼物 ☆在“メノウのプロポ-ズ”中选择“结婚しない”的7天以后 ☆拿出“青い羽根”与玛瑙对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000

艾丽泽（エリ–ゼ ）

生日：冬22日

登场条件：初期

喜欢的颜色：红色

喜欢的东西：チョコフォンデュ、所有的水果、ジュ-ス、シェイク和红茶、ピンクダイヤモンド．

讨厌的东西：巨大マグロステ-キ、所有的野菜、サラダ、酒、虫子、鱼．

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
できることから少しずつ	蓝色	雨天	艾丽泽的家中，本棚部屋	☆“牧场主としての心”事件已经发生 ☆与艾丽泽的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆艾丽泽在本棚部屋中	曜日无限制（15：00～17：00）	使用人に闻いた方が早い 良かったら教えようか? 言われたとおりに笑ってみる	+500 +2000 –2000
服选び	绿色	晴天	艾丽泽的家中，衣装部屋	☆主人公没有与其他人交往 ☆艾丽泽在衣装部屋中	日曜日以外（16：00～18：00）	红色いドレスが似合いそう 青いドレスが似合いそう キレイだよ かわいいよ	+1000 –1000 +1000 +500
主人公の告白	黄色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与艾丽泽对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
エリ–ゼの告白	黄色	晴天	艾丽泽的房间中	☆与艾丽泽的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给艾丽泽送礼的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆艾丽泽在自己的房间中	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 –3000
主人公の告白	黄色	晴天	随机地点	☆与艾丽泽的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给艾丽泽送礼的次数达到130次以上 ☆在“エリ–ゼの告白”中选择“付き合わない”的7天以后	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
お嬢様と子ウシ	黄色	晴天	マ-ガレット牧场	☆主人公与艾丽泽交往 ☆背包中放有“动物の药”	日曜日以外（9：00～16：00）	动物の药を使う 见守る	+3000 –3000
コンプレックス	粉色	晴天	樫木镇 樫木镇西侧	☆与艾丽泽的好感度达到55000以上 ☆与伊莉丝的好感度达到10000以上 ☆主人公与艾丽泽交往	日曜日以外（9：00～16：00）	うん、そうだね エリ–ゼがいい	–2000 +3000
主人公のプロポ-ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与艾丽泽交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
エリ–ゼのプロポ-ズ	红色	晴天	艾丽泽的房间中	☆给艾丽泽送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 –3000
主人公のプロポ-ズ	红色	晴天	随机地点	☆给艾丽泽送过200次以上的礼物 ☆在“イリスのプロポ-ズ”中选择“结婚しない”的7天以后 ☆拿出“青い羽根”与艾丽泽对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000

莉可莉丝（リコリス）

登场事件
出现地点：山のふもと
出现时间：第2年夏天以后，7：30～9：00
天气条件：晴天
说明：当主人公进入山のふもと后就会自动触发莉可莉丝的登场事件。

生日：冬27日

喜欢的颜色：绿色、蓝色

喜欢的东西：大豆のサラダ、豆腐ハンバ-グ、おひたし、所有的花、沙拉（サラダ）料理、きのこ、ミント、所有的水果、ふろふき大根、豆乳、ハ-ブサラダ、所有的茶类饮料、みそ汁．

讨厌的东西：デカライギョ、所有的鱼、かっぱ巻き、ブイヤベ-ス、ペスカト-レ、フィッシュチャウダ-．

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
植物研究	白色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆与莉可莉丝的好感度达到5000以上 ☆莉可莉丝在山のふもと ☆从樫木镇进入山のふもと	月、木、金、土（7：30～10：30）	见守る おどろかす	+2000 –1000
植物とお话し	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆与莉可莉丝的好感度达到10000以上	月、木、金、土（7：30～10：00）	疑いの目で见る 自分もやってみる	–1000 +2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆与莉可莉丝的好感度达到20000以上 ☆拿出戒指与莉可莉丝对话	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
リコリスの告白	蓝色	晴天	宿屋的202室	☆与莉可莉丝的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉可莉丝送礼的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆莉可莉丝在宿屋的202室中	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 –3000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与莉可莉丝的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉可莉丝送礼的次数达到130次以上 在"リコリスの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
デートの话题	黄色	晴天	宿屋的202室	☆ 主人公与莉可莉丝交往 ☆莉可莉丝在宿屋的202室中	日（6：00～10：00）	植物の话を间かせて（第一次） じゃジェスチャーでも（第一次） 牧场の仕事が好き（第二次） リコリスが好き（第二次） その话题はちょっと（第二次）	+1000 －2000 +500 +2000 －2000
究极の选择	粉色	晴天	山のふもと	☆主人公与莉可莉丝交往 ☆莉可莉丝在山のふもと ☆从川边のまきば进入山のふもと	月、木、金、土（7：30～10：00）	植物の方が大切? 全然气にしてないよ	－3000 +3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与莉可莉丝交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
リコリスのプロポーズ	红色	晴天	宿屋的202室	☆给莉可莉丝送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 －3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给莉可莉丝送过200次以上的礼物 ☆在"リコリスのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与莉可莉丝对话	土・日（6：00～23：00）	－	+2000

♥ 新郎候补 ♥♥♥

雷伽（レーガ）

生日：夏9日

登场条件：初期

喜欢的颜色：红色、黄色

喜欢的东西：うに丼、うに、のり、ひまわり、所有的茶叶和红茶、黄色系的东西、深红色饰品、イエローパール。

讨厌的东西：どくきのこ、所有的动物副产品、酒、枝、木材、石材、ハチの巣、マンゴ-ワイン。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
ケ-キの感想	白色	晴天	餐厅	☆与雷伽的好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往	水・日曜日以外（14：00～17：00）	おいしいよ! レモンがほしい…	－1000 +2000
レ-ガの风邪	紫色	晴天	餐厅	☆与雷伽的好感度达到10000以上 ☆主人公没有与其他人交往	水・日曜日以外（18：00～21：00）	今日は休んだ方が… わたしにできることない?	－2000 +3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与雷伽对话	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
レ-ガの告白	蓝色	晴天	餐厅	☆与雷伽的好感度达到25000以上，主人公没有与其他人交往 ☆给雷伽送礼次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆雷伽在餐厅里	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 －3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与雷伽的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给雷伽送礼次数达到130次以上 ☆在"レ-ガの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
レ-ガの食事	黄色	晴天	餐厅	☆主人公与雷伽交往	水（19：00～23：00）	作ろうか? 私の分もよろしく! 绝对ムリ まかせて!	+2000 － －2000 +1000
モテモテの彼	粉色	晴天	餐厅	☆主人公与雷伽交往 ☆雷伽在餐厅里	水曜日以外（11：00～21：00）	お客さんは大事だよね …もっとかまってほしい モテモテだなと思って ……	+500 +3000 －1500 －1500
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与雷伽交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
レ-ガのプロポーズ	红色	晴天	餐厅	☆给雷伽送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 －3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给雷伽送过200次以上的礼物 ☆在"レ-ガのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与雷伽对话	土・日（6：00～23：00）	－	+2000

库拉乌斯（クラウス）



生日：春24日

登场条件：初期

喜欢的颜色：蓝色、黑色

喜欢的东西：ブイヤベース、あじさい、所有的羊毛、茶叶、果汁和酒、浅紫系饰品、トパーズ、ほたる石。

讨厌的东西：キムチ、所有的甜点、ハーブ、枝、木材和石材、青汁、こしょう、トムヤムクン。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
特别な调香	白色	晴天	库拉乌斯的家中	☆与库拉乌斯的好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆库拉乌斯在自己的家中	曜日无限制（19：00～23：00）	气持ちが落ち着く香りだね 元气が出る香りだね	+2000 +800
发言は慎重に	紫色	晴天	库拉乌斯的家中	☆主人公没有与其他人交往 ☆库拉乌斯在自己的家中	月・火・木（8：00～12：00）	待っている 手伝う 出直す 颜を见たくて 话がしたくて ちょっとひやかしに	+1000 +500 －1000 +1500 +500 －2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与库拉乌斯对话	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
クラウスの告白	蓝色	晴天	库拉乌斯的家中	☆与库拉乌斯的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给库拉乌斯送礼的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆库拉乌斯在自己的家中	土・日（6：00～23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 －3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与库拉乌斯的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给库拉乌斯送礼的次数达到130次以上 ☆在"クラウスの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
远乗りの约束	黄色	晴天	林道エリア	☆主人公与库拉乌斯交往 ☆库拉乌斯在林道エリア	月・火・木（14：00～17：00）	エンリョしとく 乐しみ!	－1000 +1000
お似合いの二人	粉色	晴天	古董店	☆主人公与库拉乌斯交往	火・水・金（12：00～15：00）	思っていることを伝える ……	+3000 －4000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与库拉乌斯交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00～23：00）	－	+2000
クラウスのプロポーズ	红色	晴天	库拉乌斯的家中	☆给库拉乌斯送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 －3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给库拉乌斯送过200次以上的礼物 ☆在"レ-ガのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与库拉乌斯对话	土・日（6：00～23：00）	－	+2000

米斯特鲁（ミステル）

生日：秋11日
登场条件：初期
喜欢的颜色：紫色、白色
喜欢的东西：ペンネアラビアータ、果树の种、所有的水果、蝴蝶、宝石、白色系饰品、ホワイトパール。
讨厌的东西：キャロットスープ、所有的野菜、酒、鱼、セミ和カエル、贝、青汁、うめ。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
ミステルからの挑战	白色	晴天	古董店	☆与米斯特鲁的好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆米斯特鲁在古董店中	火・水・金（11：00~14：00）	左の写真 右の写真	+2000 -1000
ミステルのケガ	紫色	晴天	樫木镇	☆与米斯特鲁的好感度达到10000以上 ☆与伊莉丝的好感度达到1000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆从山のふもと进入樫木镇	水（11：00~14：00）	ついていく 见送る	+2000 -2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与米斯特鲁对话	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
ミステルの告白	蓝色	晴天	古董店	☆与米斯特鲁的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给米斯特鲁送礼的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆米斯特鲁在古董店中	土・日（6：00~23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 -3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与米斯特鲁的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给米斯特鲁送礼的次数达到130次以上 ☆在"ミステルの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
料理or彼氏	黄色	晴天	林道エリア	☆与雷伽的好感度达到5000以上 ☆主人公与米斯特鲁交往 ☆米斯特鲁不在林道エリア ☆从高原の牧场地进入林道エリア	月・火・金・土（11：00~14：00）	だっておいしいんだもん！ ミステルと一绪だから…	-1000 +2000
ミステルの挑战2	粉色	晴天	古董店	☆主人公与米斯特鲁交往 ☆米斯特鲁在古董店中	火・水・金（11：00~14：00）	デートのおさそいにきた そう思って手伝いにきた 青い大皿 灰色の大皿	-2000 +2000 +1000 -1000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与米斯特鲁交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
ミステルのプロポーズ	红色	晴天	古董店	☆给米斯特鲁送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00~23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 -3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给米斯特鲁送过200次以上的礼物 ☆在"ミステルのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与米斯特鲁对话	土・日（6：00~23：00）	-	+2000

纳迪（ナディ）



生日：夏31日
登场条件：第一年冬季去マーガレット牧场就能见到。
喜欢的颜色：绿色、黑色
喜欢的东西：青汁、お米、所有的お米料理和鱼、サボテン、鱼のエサ、深绿色系饰品。
讨厌的东西：夏野菜サラダ、所有的野菜和野菜料理。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
ナディ登场	白色	晴天、雨天、下雪天	マーガレット牧场	☆与艾丽泽不是初次见面 ☆第一年冬天的1日以后 ☆贸易国解锁3个以上	月~水、金（8：00~11：30）	-	-

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
意外な一面	白色	晴天	宿屋	☆与纳迪的好感度达到5000以上 ☆与梅露蒂的好感度达到1000以上 ☆主人公没有与其他人交往	月~金（19：00~21：00）	わたしもまぜて！ 子供好きなんだね！	+2000 与梅露蒂的好感度+500 -1000
自然とは…?	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆从川边のまきば进入山のふもと	月~水、金（8：00~11：30）	知识を总动员して语る 思ったまま传える	-1000 +2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与纳迪对话	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
ナディの告白	蓝色	晴天	宿屋，201号室	☆与纳迪的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给纳迪送礼的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆纳迪在宿屋的201号室中	土・日（6：00~23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 -3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与纳迪的好感度达到25000以上（土・日6：00~23：00） ☆主人公没有与其他人交往 ☆给纳迪送礼的次数达到130次以上 ☆在"ナディの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
デート中の休息	黄色	晴天	宿屋，201号室	☆主人公与纳迪交往	月~火・木~金（19：30~21：30）	起こす 起きるまで待つ	+2000 -1000
デートのさそい	粉色	晴天	樫木镇（左）	☆主人公与纳迪交往	月~水、金（12：00~15：00）	助かつたよ お茶会に行きたかつた 本当は行きたかつた ナディといる方が乐しい	+1500 -2000 -2000 -1500
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与纳迪交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
ナディのプロポーズ	红色	晴天	宿屋，201号室	☆给纳迪送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00~23：00）	结婚する 结婚しない	+2000 -3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给纳迪送过200次以上的礼物 ☆在"ナディのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与纳迪对话	土・日（6：00~23：00）	-	+2000

弗里茨（フリッツ）



生日：春8日
登场条件：初期
喜欢的颜色：橙色、绿色
喜欢的东西：高级カニスープ、所有的黄金野菜、甜点、虫子和鱼、深绿色系饰品。
讨厌的东西：鱼の骨、辛口カレー、どくきのこ、所有的花、ハーブ和酒。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
报われないお手伝い	白色	晴天	樫木镇（左）	☆与弗里茨的好感度达到5000以上 ☆主人公没有与其他人交往	水（11：00~14：00）	手传う（第一次） 见守る（第一次） 助ける（第二次） 见守る（第二次）	+1500 - +1500 -1000
意外な特技	紫色	晴天	弗里茨的家中	☆主人公没有与其他人交往	月・火・木（11：00~14：00）	おムコさんにほしい！ 意外と料理上手なんだね！ …で、どこのお店の?	+1500 -1000 -1000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆拿出戒指与弗里茨对话	土・日（6：00~23：00）	-	+2000
フリッツの告白	蓝色	晴天	弗里茨的家中	☆与弗里茨的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给弗里茨送礼物的次数达到100次以上 ☆背包中放有戒指 ☆弗里茨在自己的家中	土・日（6：00~23：00）	付き合う 付き合わない	+2000 -3000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与弗里茨的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给弗里茨送礼物的次数达到130次以上 ☆在"フリッツの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00~23：00）	–	+2000
ゾッコン!	黄色	晴天	餐厅，雷伽的房间	☆与雷伽的好感度达到50000以上 ☆主人公与弗里茨交往 ☆雷伽在餐厅里	水（19：00~23：00）	目をそらす	-1000 与雷伽的好感度-300
						フリッツをなだめる	+1000 与雷伽的好感度+300
						一绪になってのろけてみる	+1000
						もちろん!	+1000
						どうかな…	-1000
						ちょっと考え直すよ	-2000
梦を追うきっかけ	粉色	晴天	杂货屋	☆主人公与弗里茨交往	日曜日以外（6：00~9：00）	単纯だね	-2000
						直感って大事だよね	+2000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与弗里茨交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00~23：00）	–	+2000
フリッツのプロポーズ	红色	晴天	弗里茨的家中	☆给弗里茨送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00~23：00）	结婚する	+2000
						结婚しない	-3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给弗里茨送过200次以上的礼物 ☆在"フリッツのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与弗里茨对话	土・日（6：00~23：00）	–	+2000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
カミルの告白	蓝色	晴天	宿屋的204号室	☆与卡米尔的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给卡米尔送礼的次数达到100次以上 ☆将戒指放入了背包中 ☆卡米尔在宿屋的204号室中	土・日（6：00~23：00）	付き合う	+2000
						付き合わない	-3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与卡米尔的好感度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给卡米尔送礼的次数达到130次以上 ☆在"カミルの告白"事件中选择了"付き合わない"的7天以后	土・日（6：00~23：00）	–	+2000
ネコの名前	黄色	晴天	山のふもと	☆主人公与卡米尔交往 ☆主人公从樫木镇进入山のふもと	火、木、土曜日（9：00~10：30）	フランソワ	+1000
						マーガレット	+3000
						タナカ	-1000
						カミル	-3000
カミルのどこが好き?	粉色	晴天	宿屋	☆与莉莉艾和梅露蒂的友好度达到10000以上 ☆主人公与卡米尔交往	日（6：00~10：00）	优しいところ	+3000
						真面目なところ	+1000
						特にない	-3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与卡米尔交往 ☆在自宅中放置了"ダブルベッド" ☆将"青い羽根"放入背包中	土・日（6：00~23：00）	–	+2000
カミルのプロポーズ	红色	晴天	宿屋的204号室	☆给卡米尔送过150次以上的礼物，其中有30次是其最喜欢的东西 ☆其余条件同上	土・日（6：00~23：00）	结婚する	+2000
						结婚しない	-3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆给卡米尔送过200次以上的礼物 ☆在"フリッツのプロポーズ"中选择"结婚しない"的7天以后 ☆拿出"青い羽根"与卡米尔对话	土・日（6：00~23：00）	–	+2000



卡米尔（カミル）

登场事件
出现地点：贸易站
出现时间：第二年以后
天气条件：晴天
说明：进入第二年后，只要在晴天进入贸易站就会触发卡米尔的登场事件。

生日：秋1日

喜欢的颜色：蓝色、白色

喜欢的东西：トムヤンクン、所有的ハーブティー、花（特别是主人公自己种的花）、ミルクティー、ブイヤベース、茶叶、ベジタブルティー、ブルベリーティー、うららかな日々、青い羽毛、青い布、ムニエル、ペペロンチーノ、ハーブパイ、花鸟风月、ブルーパール、バラの诱い、春のときめき、マンゴーワイン、エビチリ、うな重、スープピストゥ、ふうせん、ポトフ。

讨厌的东西：チョコレートケーキ、ミルク、デザート全般、スムージー、メロンパン、フレンチトースト、豆乳、コーンサラダ、ミルキーサラダ、ハチミツ、パンプキンパイ、チョコレートケーキ。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
フラワーアレンジ见学	白色	晴天	宿屋的204号室	☆主人公没有与其他人交往 ☆卡米尔在宿屋的204号室中	曜日无限制（21：00~23：30）	すごい! 魔法みたい!	+2000
						すごい! プロみたい!	-1000
故乡を想って	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆卡米尔在山のふもと ☆主人公从樫木镇进入山のふもと	火・木・土（9：00~11：00）	それでもがんばっているんだね（第一次）	+1000
						男のくせになさけない（第一次）	-1000
						カミルを知れてうれしい（第二次）	+1000
						こちらこそごめんね（第二次）	-1000
主人公の告白	蓝色	晴天	どこでも	☆主人公没有与其他人交往 ☆将戒指交给卡米尔	土・日（6：00~23：00）	–	+2000

家族事件

婚后对方还是会从事之前的工作，没有工作的时候则会待在家里。每日的午饭和晚饭可以选择由谁来掌厨，让对方来做（相手が作ってくれる）可以不消耗食材并回复少许体力，选择自己来掌厨（自分が作る）的话，还可以选择是参照食谱做（レシピから料理を作る）或是随便做做（适当に料理を作る）。如果选择自己随便做做的话会因为做得不好吃而被对方吐槽，照食谱做则会消耗食材，但会提高与对方的好感度。与配偶对话时偶尔对方会询问需不需要帮忙（手传い），选择请求帮助（お手传いを頼む）的话第二天对方就会把拾到的素材交给主人公。

将房屋升级到"巨大的两层自宅（大きな二阶建て自宅）"就会在一定时间后触发怀孕事件。本作的设定是女方可直接生出继承了父母发色和眼睛颜色等特征的龙凤胎。婚后可从公会选择与家人（家族）一起前往野生动物园。在结婚纪念日等特殊节日也会触发特别的剧情事件。



ご飯当番

日期： 无限制
时间： 6：00～8：00、12：00～14：00、19：00～21：00
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 已举办过结婚式；在时间段内就坐于自宅中的ダイニングテ-ブル前
触发结果： 与配偶的好感度+100

ビックリなお知らせ

日期： 无限制
时间： 起床后
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 建成“2階建て自宅”；举办了结婚式
触发结果： 女方的状态变为怀孕；与配偶的好感度+2000

新しい家族

日期： 无限制
时间： 起床时
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 触发“ビックリなお知らせ”的60天后；当日不是主人公和配偶的生日
触发结果： 与配偶的好感度+2000；与其他居民的好感度+500；获得“子宝の证”

子供の成长

日期： 无限制
时间： 起床后
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 触发“新しい家族”的62天后；不是主人公和配偶的生日
触发结果： 与配偶的好感度+300；与儿子和女儿的好感度+300

子供の成长2

日期： 无限制
时间： 起床后
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 触发“子供の成长”的150天后
触发结果： 与配偶的好感度+300；与孩子们的好感度+300

おでむかえ

日期： 无限制
时间： 17：00～19：00
场所： 山顶の丘
天气： 晴天
触发条件： 第一年春22日以后

コロボックルの调查1

日期： 无限制
时间： 6：00～翌日4：59
场所： 主人公的牧场
天气： 晴天
触发条件： 孩子们都成长为了少年；与孩子们的好感度达到40000以上
触发结果：
1.もっとやればいい→与儿子的好感度+500；与女儿的好感度-500
2. 危ないから气をつけないと→与儿子的好感度+1000；与女儿的好感度+1000

ピクニックに行きたい

日期： 无限制
时间： 6：00～12：00
场所： 主人公的自宅
天气： 晴天
触发条件： 孩子们都成长为了少年；与孩子们的好感度达到40000以上；该事件发生后经过31天以上会再次发生
1.よし、今から行こう！→与儿子的好感度+1000；与女儿的好感度+1000；与配偶的好感度+500
2.ムリじゃないよ、今度行こう！→与儿子的好感度+300；与女儿的好感度+300；与配偶的好感度+300
3.ごめんね、ムリかも…→与儿子的好感度-500；与女儿的好感度-500；与配偶的好感度-500

家族の不调

日期： 无限制
时间： 起床后
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 配偶的怒气积攒到一定程度
触发结果： 与配偶的好感度-5000；配偶的怒气值减为0

结婚纪念日

日期： 结婚纪念日
时间： 17：00～23：00
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 与配偶的好感度达到30000以上；当天不负责做晚饭
触发结果： 与儿子和女儿的好感度+500；与配偶的好感度+500



主人公の诞生日

日期： 主人公生日
时间： 17：00～23：00
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 与配偶的好感度达到30000以上；背包中有空位；当天不负责做晚饭
触发结果： 与孩子们的好感度+500；与配偶的好感度+500

爱しい人の诞生日

日期： 配偶的生日
时间： 17：00～0：00
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 与配偶的好感度达到30000以上；当天不负责做晚饭
触发结果：
1.その颜がみたかった/大好き！→与孩子们的好感度+1000；与配偶的好感度+1000
2.そう、よかったね！/疲れたからもう寝る→与孩子们的好感度-3000；与配偶的好感度-31000

2人の诞生日

日期： 主人公的生日
时间： 17：00～0：00
场所： 主人公的自宅
天气： 晴天
触发条件： 与配偶的好感度达到30000以上；背包中有空位；当天不负责做晚饭
触发结果： 与孩子们的好感度+500；与配偶的好感度+500

子供达の诞生日

日期： 孩子们的生日
时间： 17：00～23：00
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 与孩子们的好感度分别达到30000以上；孩子们成长为了少年；当天不负责做晚饭
触发结果： 与孩子们的好感度+500；与配偶的好感度+500

夫妇の旅行

日期： 结婚纪念日、主人公的生日、配偶生日在日曜日的时候
时间： 11：00～16：00
场所： 主人公的自宅
天气： 无限制
触发条件： 举办了结婚式；与配偶的好感度在30000以上；自己或配偶没有怀孕；有30万G以上；当日没有举行年间行事；背包中有一个以上的空位
触发结果： 与配偶的好感度+500



奖杯

主要奖杯一览

奖杯名称	获得条件
牧场生活のはじまり	入手自宅和牧场，开始牧场生活
フリッツからの信頼	得到弗里茨的信赖
ジョルジュからの信頼	得到乔治的信赖
エリ-ゼからの信頼	得到艾丽泽的信赖
结婚の证	与心仪的对象结婚
子宝の证	与心仪的对象生子
牧场生活10周年	迎来第10年
牧场生活30周年	迎来第30年
町民友好赏	与所有的住民都有较高的好感度
陣取り制覇	获得所有公会田地的使用权
有名贸易都市	解锁所有的贸易国
栽培ビギナ-	栽培过20种作物
栽培エキスパ-ト	栽培过40种作物
栽培マスタ-	栽培过所有作物
栽培ゴ-ルドマスタ-	栽培过所有黄金作物
野菜收获ビギナ-	合计收获过100个蔬菜类作物
野菜收获エキスパ-ト	合计收获过500个蔬菜类作物
野菜收获マスタ-	合计收获过1000个蔬菜类作物
果树收获ビギナ-	合计收获过100个果树类作物
果树收获エキスパ-ト	合计收获过500个果树类作物
果树收获マスタ-	合计收获过1000个果树类作物
花收获ビギナ-	合计收获过100个花类作物
花收获エキスパ-ト	合计收获过500个花类作物
花收获マスタ-	合计收获过1000个花类作物
纤维收获ビギナ-	合计收获过100个亚麻或棉花
纤维收获エキスパ-ト	合计收获过500个亚麻或棉花
纤维收获マスタ-	合计收获过1000个亚麻或棉花
谷物收获ビギナ-	合计收获过100个小麦或大豆
谷物收获エキスパ-ト	合计收获过500个小麦或大豆
谷物收获マスタ-	合计收获过1000个小麦或大豆
水田作物收获ビギナ-	合计收获过100个いなほ、れんこん或わさび
水田作物エキスパ-ト	合计收获过500个いなほ、れんこん或わさび
水田作物マスタ-	合计收获过1000个いなほ、れんこん或わさび
スパイス作物收获ビギナ-	合计收获过100个サトウキビ或唐辛子
スパイス作物收获エキスパ-ト	合计收获过500个サトウキビ或唐辛子
スパイス作物收获マスタ-	合计收获过1000个サトウキビ或唐辛子
茶叶收获ビギナ-	合计收获过100个春茶叶、夏茶叶或秋茶叶
茶叶收获エキスパ-ト	合计收获过500个春茶叶、夏茶叶或秋茶叶
茶叶收获マスタ-	合计收获过1000个春茶叶、夏茶叶或秋茶叶
ハチミツ收获ビギナ-	合计收获过100个ハチミツ
ハチミツ收获エキスパ-ト	合计收获过500个ハチミツ
ハチミツ收获マスタ-	合计收获过1000个ハチミツ
きのこ收获ビギナ-	合计收获过100个きのこ
きのこ收获エキスパ-ト	合计收获过500个きのこ
きのこ收获マスタ-	合计收获过1000个きのこ
ウシたちと心通わす者	饲养过20头以上的牛类家禽
ヒツジたちと心通わす者	饲养过20头以上的羊类家禽
アルパカたちと心通わす者	饲养过20头以上的アルパカ类家禽
动物饲育マスタ-	饲养过所有种类的家禽和宠物
ミルク收集ビギナ-	合计收获过100个ミルク
ミルク收集エキスパ-ト	合计收获过500个ミルク
ミルク收获マスタ-	合计收获过1000个ミルク
卵收获ビギナ-	合计收获过100个卵
卵收获エキスパ-ト	合计收获过500个卵
卵收获マスタ-	合计收获过1000个卵
羊毛收获ビギナ-	合计收获过100个羊毛
羊毛收获エキスパ-ト	合计收获过500个羊毛
羊毛收获マスタ-	合计收获过1000个羊毛
アルパカの毛收获ビギナ-	合计收获过100个アルパカ的毛
アルパカの毛收获エキスパ-ト	合计收获过500个アルパカ的毛
アルパカの毛收获マスタ-	合计收获过1000个アルパカ的毛
リャマの毛收获ビギナ-	合计收获过100个リャマ的毛
リャマの毛收获エキスパ-ト	合计收获过500个リャマ的毛
リャマの毛收获マスタ-	合计收获过1000个リャマ的毛
ゼブ-ミルク收获ビギナ-	合计收获过100个ゼブ-ミルク
ゼブ-ミルク收获エキスパ-ト	合计收获过500个ゼブ-ミルク
ゼブ-ミルク收获マスタ-	合计收获过1000个ゼブ-ミルク
ウサギの毛收获ビギナ-	合计收获过100个ウサギ的毛
ウサギの毛收获エキスパ-ト	合计收获过500个ウサギ的毛
ウサギの毛收获マスタ-	合计收获过1000个ウサギ的毛
ヤギの毛收获ビギナ-	合计收获过100个ヤギ的毛
ヤギの毛收获エキスパ-ト	合计收获过500个ヤギ的毛
ヤギの毛收获マスタ-	合计收获过1000个ヤギ的毛
ラクダの毛收获ビギナ-	合计收获过100个ラクダ的毛
ラクダの毛收获エキスパ-ト	合计收获过500个ラクダ的毛
ラクダの毛收获マスタ-	合计收获过1000个ラクダ的毛
しろうとの料理人	第一次制作料理
かけだしの料理人	制作过10次料理
ふつうの料理人	制作过50次料理
なかなかの料理人	制作过100次料理
マニアな料理人	制作过200次料理
达人的な料理人	制作过400次料理
カリスマな料理人	制作过800次料理
料理亲善大使	制作过1300次料理
料理博士	制作过1900次料理
料理マスタ-	制作过3000次料理
料理レシピ收集ビギナ-	收集了100种以上的食谱
料理レシピ收集エキスパ-ト	收集了200种以上的食谱
料理レシピ收集マスタ-	收集了所有的食谱
しろうとの釣り人	第一次钓得鱼
かけだしの釣り人	钓得10次鱼
ふつうの釣り人	钓得50次鱼
なかなかの釣り人	钓得100次鱼
マニアな釣り人	钓得200次鱼
达人的な釣り人	钓得400次鱼
カリスマな釣り人	钓得800次鱼
釣り亲善大使	钓得1300次鱼
釣り博士	钓得1900次鱼
釣りマスタ-	钓得3000次鱼
鱼收集ビギナ-	钓得20种以上的鱼
鱼收集エキスパ-ト	钓得50种以上的鱼
鱼收集マスタ-	钓得所有种类的鱼
养殖ビギナ-	养殖过100次鱼
养殖エキスパ-ト	养殖过200次鱼
养殖マスタ-	养殖过500次鱼
しろうとの虫とり	第一次捕捉昆虫
かけだしの虫とり	捕捉过10次以上的昆虫
ふつうの虫とり	捕捉过50次以上的昆虫
なかなかの虫とり	捕捉过100次以上的昆虫
マニアな虫とり	捕捉过200次以上的昆虫
达人的な虫とり	捕捉过400次以上的昆虫
カリスマな虫とり	捕捉过800次以上的昆虫
虫とり亲善大使	捕捉过1300次以上的昆虫
虫とり博士	捕捉过1900次以上的昆虫
虫とりマスタ-	捕捉过3000次以上的昆虫
虫收集ビギナ-	捕捉过30种以上的昆虫
虫收集エキスパ-ト	捕捉过60种以上的昆虫
虫收集マスタ-	捕捉过全部种类的昆虫
配置物ビギナ-	制作了100个以上的配置物
配置物エキスパ-ト	制作了500个以上的配置物
配置物マスタ-	制作了1000个以上的配置物
组み立て图收集ビギナ-	收集了100种以上的制作图
组み立て图收集エキスパ-ト	收集了400种以上的制作图
组み立て图收集マスタ-	收集了所有的制作图
服收集ビギナ-	在自宅的クロ-ゼット中收集了10种以上的衣服
服收集エキスパ-ト	在自宅的クロ-ゼット中收集了30种以上的衣服
服收集マスタ-	在自宅的クロ-ゼット中收集了所有的衣服
帽子收集ビギナ-	在自宅的クロ-ゼット中收集了10种以上的帽子
帽子收集エキスパ-ト	在自宅的クロ-ゼット中收集了30种以上的帽子
帽子收集マスタ-	在自宅的クロ-ゼット中收集了所有的帽子
アクセサリ-收集ビギナ-	在自宅的クロ-ゼット中收集了10种以上的饰品
アクセサリ-收集エキスパ-ト	在自宅的クロ-ゼット中收集了30种以上的饰品
アクセサリ-收集マスタ-	在自宅的クロ-ゼット中收集了所有的饰品
ヘアチェンジビギナ-	更换10次以上的发型
ヘアチェンジエキスパ-ト	更换30次以上的发型
ヘアチェンジマスタ-	更换50次以上的发型
贸易出荷ビギナ-	出荷总额达到100000G以上
贸易出荷エキスパ-ト	出荷总额达到1000000G以上
贸易出荷マスタ-	出荷总额达到10000000G以上
クエストビギナ-	达成50个以上的贸易委托
クエストエキスパ-ト	达成100个以上的贸易委托
クエストマスタ-	达成200个以上的贸易委托
お金持ちビギナ-	赚取100000G以上
お金持ちエキスパ-ト	赚取1000000G以上
お金持ちマスタ-	赚取10000000G以上
野生の解放	解锁贸易国赠送的所有野生动物
野生の友情	与所有野生动物的好感度达到800以上
サファリビギナ-	去过10次以上的野生动物园
サファリエキスパ-ト	去过50次以上的野生动物园
サファリマスタ-	去过100次以上的野生动物园
作物祭优胜5回记念	在作物祭上获得5次优胜
作物祭优胜10回记念	在作物祭上获得10次优胜
作物祭优胜30回记念	在作物祭上获得30次优胜
ファッションショ-优胜5回记念	在ファッションショ-上获得5次优胜
ファッションショ-优胜10回记念	在ファッションショ-上获得10次优胜
ファッションショ-优胜30回记念	在ファッションショ-上获得30次优胜
动物祭优胜5回记念	在动物祭上获得5次优胜
动物祭优胜10回记念	在动物祭上获得10次优胜
动物祭优胜30回记念	在动物祭上获得30次优胜
料理祭优胜5回记念	在料理祭上获得5次优胜
料理祭优胜10回记念	在料理祭上获得10次优胜
料理祭优胜30回记念	在料理祭上获得30次优胜
ペットショ-优胜5回记念	在ペットショ-上获得5次优胜
ペットショ-优胜10回记念	在ペットショ-上获得10次优胜
ペットショ-优胜30回记念	在ペットショ-上获得30次优胜
女神ちゃまへのお供えマスタ-	供奉过女神ちゃま500次（直接给女神ちゃま送礼不算）
魔女ちゃまへの贡ぎマスタ-	给过魔女ちゃま500次礼物



钓鱼相关奖杯一览

奖杯名称	获得条件
チビアユマスター	钓得15cm的チビアユ
イワシマスター	钓得20cm的イワシ
チビイワナマスター	钓得22cm的チビイワナ
オイカワマスター	钓得22cm的オイカワ
シシャモマスター	钓得15cm的シシャモ
サンママスター	钓得27cm的サンマ
ハスマスター	钓得23cm的ハス
シラウオマスター	钓得18cm的シラウオ
ブルーギルマスター	钓得24cm的ブルーギル
チビシシャモマスター	钓得10cm的チビシシャモ
チビマスマスター	钓得20cm的チビマス
ワカサギマスター	钓得15cm的ワカサギ
メダカマスター	钓得14cm的メダカ
ホンモロコマスター	钓得30cm的ホンモロコ
チビヤマメマスター	钓得30cm的チビヤマメ
チビフナマスター	钓得30cm的チビフナ
カジカマスター	钓得26cm的カジカ
チビコイマスター	钓得25cm的チビコイ
ドジョウマスター	钓得27cm的ドジョウ
チビドジョウマスター	钓得20cm的チビドジョウ
ハゼマスター	钓得24cm的ハゼ
チビハゼマスター	钓得17cm的チビハゼ
フグマスター	钓得53cm的フグ
サバマスター	钓得57cm的サバ
トビウオマスター	钓得54cm的トビウオ
サヨリマスター	钓得58cm的サヨリ
アユマスター	钓得59cm的アユ
ヤマメマスター	钓得60cm的ヤマメ
イワナマスター	钓得60cm的イワナ
ウグイマスター	钓得55cm的ウグイ
フナマスター	钓得53cm的フナ
ブラックバスマスター	钓得60cm的ブラックバス
カレイマスター	钓得59cm的カレイ
デカドジョウマスター	钓得60cm的デカドジョウ
ヒラメマスター	钓得54cm的ヒラメ
タイマスター	钓得60cm的タイ
コイマスター	钓得56cm的コイ
アナゴマスター	钓得57cm的アナゴ
カツオマスター	钓得93cm的カツオ
サケマスター	钓得99cm的サケ
スズキマスター	钓得120cm的スズキ
デカスズキマスター	钓得150cm的デカスズキ
マスマスター	钓得98cm的マス
タチウオマスター	钓得88cm的タチウオ
デカフナマスター	钓得96cm的デカフナ
クエマスター	钓得130cm的クエ
ライギョマスター	钓得100cm的ライギョ
スケトウダラマスター	钓得115cm的スケトウダラ
マグロマスター	钓得230cm的マグロ
デカマスマスター	钓得222cm的デカマス
マンボウマスター	钓得360cm的マンボウ
ウツボマスター	钓得200cm的ウツボ
デカライギョマスター	钓得325cm的デカライギョ
イセエビマスター	钓得23cm的イセエビ
クルマエビマスター	钓得23cm的クルマエビ
テナガエビマスター	钓得23cm的テナガエビ
スジエビマスター	钓得23cm的スジエビ
ヤマトヌマエビマスター	钓得23cm的ヤマトヌマエビ
アサリマスター	钓得20cm的アサリ
シジミマスター	钓得20cm的シジミ
ハマグリマスター	钓得30cm的ハマグリ
イカマスター	钓得60cm的イカ
タコマスター	钓得60cm的タコ
サザエマスター	钓得30cm的サザエ
サワガニマスター	钓得25cm的サワガニ
アオサワガニマスター	钓得25cm的アオサワガニ
アリゲーターガーマスター	钓得326cm的アリゲーターガー
アロワナマスター	钓得370cm的アロワナ
アンコウマスター	钓得380cm的アンコウ
イトウマスター	钓得400cm的イトウ
ウナギマスター	钓得350cm的ウナギ
カジキマグロマスター	钓得524cm的カジキマグロ
ケイジマスター	钓得420cm的ケイジ
シャンハイガニマスター	钓得60cm的シャンハイガニ
スッポンマスター	钓得60cm的スッポン
タラバガニマスター	钓得130cm的タラバガニ
エイマスター	钓得140cm的エイ
チョウザメマスター	钓得553cm的チョウザメ
ナマズマスター	钓得143cm的ナマズ
ニシキゴイマスター	钓得111cm的ニシキゴイ

称号



在游戏中只要主人公进行行动就会获得一定的牧场点数，随着牧场点数的累积就可以获得不同的牧场主称号，具体内容如下表：

称号一览

称号	所需牧场点数
研修牧场主	0
たまご牧场主	3000
ひよっこ牧场主	5000
こけっこ牧场主	10000
假免许牧场主	30000
切纸牧场主	50000
目录牧场主	100000
印可牧场主	150000
免许牧场主	200000
皆传牧场主	250000
秘传牧场主	300000
口传牧场主	350000
人界七级牧场主	400000
人界六级牧场主	500000
人界五级牧场主	600000
人界四级牧场主	700000
人界三级牧场主	800000
人界二级牧场主	900000
人界一级牧场主	1000000
人界制霸牧场主	1500000
魔界七级牧场主	2000000
魔界六级牧场主	2500000
魔界五级牧场主	3000000
魔界四级牧场主	3500000
魔界三级牧场主	4000000
魔界二级牧场主	4500000
魔界一级牧场主	5000000
魔界制霸牧场主	6000000
天界七级牧场主	7000000
天界六级牧场主	8000000
天界五级牧场主	9000000
天界四级牧场主	10000000
天界三级牧场主	11000000
天界二级牧场主	12000000
天界一级牧场主	13000000
天界制霸牧场主	14000000
神界初级牧场主	15000000
神界中级牧场主	16000000
神界上级牧场主	17000000
神界制霸牧场主	18000000
全界霸王牧场主	19000000
真霸王最高牧场主	20000000

牧场点数取得方式一览

行动	可获得的牧场点数
度过1天	年数×5
使用道具	1
在河中拾取素材	1
在野生动物园中进行采取或挖掘	1
打扫牧场小屋	1
照顾动物	1
家中的动物生下幼仔	10
收获田地中的作物	20
收获ハチミツ/きのこ	1
放置配置物在自宅/牧场/广场上	1
购入物品或出荷（单次）	1
制作料理/加工房品	1
收集完所有的食谱	3000
捕捉昆虫/钓鱼	1
养殖中的鱼有所增加（每条）	1
捕捉或钓到新种类的昆虫或鱼	10
钓到鱼中的大物	500
捕捉过所有种类的昆虫	3000
钓到过所有种类的鱼	3000
进入浴室（风呂）洗澡/进入厕所（トイレ）	3
进入温泉	30
扩建自宅	3000
参加年间行事	300
在年间行事上获得优胜	1500
在年间行事上获得第2位	700
在年间行事上获得第3位	500
提升物品的等级	300
与住民对话（单次）	1
给住民送礼（单次）	3
触发住民相关的事件	300
触发恋爱事件	500
与动物的好感度达到最高（单只）	3000
与住民的好感度达到最高（单人）	5000
结婚	15000
生子	5000
孩子学会说话	5000
孩子学会走路	5000
给野生动物喂食（单次）	1
野生动物给主人公回礼	500
解锁贸易国（シルクロードの国除外）	10000
解锁野生动物园	10000
在野生动物园建造新的设施	3000
在布阵对决中获胜，取得田地的使用权	300
解锁开设“自己的小店”的功能	10000

THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL

シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール

两年前的《交响旋律 最终幻想》，无论从体验、创意还是完成度上都让人眼前一亮。这次的新作不但保留了前作的优点，还在游戏的内容丰富度上进行了大幅度的提升，可玩曲目超过200首之多，能与全世界玩家对决的网络对战和全新的任务组曲模式都让游戏的可玩性大幅增加，下面，就让我们具体领略一下本作的风采吧！ 文 huanyuezhi

音乐	交响旋律 最终幻想 谢幕		
MUG	シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール		
	Square Enix	2014年4月24日	日版	1～2人
	6264日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统&操作



操作&判定

本作共有4种操作模式，分别为触摸模式、按键模式、单手模式和混合模式。使用哪种模式无需在游戏前进行选择，在游戏进行过程中采用哪种操作方式，系统就会在结算画面时判定为哪种模式。使用其他三种模式中任意两种或以上就会判定为混合模式。游戏中的操作模式和具体操作方式如下：

触摸模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	点击触摸屏
黄色	划动音符	按箭头所指的方向划动
绿色	持续音符	长按触摸屏直到音符结束时松开或向箭头所指的方向划动

按键模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	X/Y/A/B
黄色	划动音符	滑杆向箭头所指的方向推动
绿色	持续音符	按住X/Y/A/B直到音符结束时松开或向箭头所指方向推动滑杆

单手模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	L键
黄色	划动音符	滑杆向箭头所指的方向推动
绿色	持续音符	按住L直到音符结束时松开或向箭头所指方向推动滑杆

三种音符在特征区域（Feature Zone）边框均为银色，在召唤兽攻击（Summon Attack）、附加影像（Extend Movie）以及陆行鸟时间（Chocobo Time）里均为金色。

游戏中共有5种判定类型。在游戏过程中，若出现Bad或Miss判定时，玩家的HP值将会减少，第二次出现Good或更高判定时，会产生连击数（Chain）。在三种游戏模式中，EMS的音符判定最严厉，FMS的音符判定较为轻松。当玩家遇到被彩色光圈围住的闪耀音符并达到Critical判定时就会得到增益效果，FMS中为冲刺一段距离，BMS中为强力攻击，EMS中为获得宝箱。5种判定的类型和出现条件如下：

判定类型	条件
Critical	音符完全进入判定圆圈
Great	音符稍微偏离判定圆圈
Good	音符与判定圆圈偏差较多
Bad	音符完全偏离判定圆圈或指令输入错误
Miss	音符被漏掉



结算画面解读

每首曲目通过后，玩家所选择的角色会获得相应的经验、道具和卡片，经验的增加可以使角色升级并获得新技能，角色的最高等级为LV99，最高经验为65535。



曲目结束后会出现分数结算画面，上屏会显示此次所得分数、连击数、各种判定的具体数目以及综合评价。下屏会显示最佳分数、连击数以及曲目的完整度条，完整度条分为众多格子，每一个格子代表曲目中的一小段，这一小段中玩家取得Critical判定越多，格子的填充程度会越大。本作的完整度条分为本次和累积，即本次的Critical情况和到目前为止该曲目的Critical累计情况。本作的特征区域不再存在分歧的情况，即所有类型的谱面进行完特征区域后都会进入相应的附加段落（前作的特征区域中如果表现不佳是无法进入相应的后续附加段落的，所以前作在Critical完整度条上也存在特征区域的分歧段）。除此之外，在BMS中会显示取得的道具和击破的怪物数量，在FMS中会显示取得的道具和行走的距离。



分数与综合评价

游戏中每首曲目的最高评价为SSS，最高分为9999999，要求是全音符取得Critical判定。

分数	评价
9750000～9999999	SSS
9000000～9749999	SS
7000000～8999999	S
6000000～6999999	A
5000000～5999999	B
4000000～4999999	C
3000000～3999999	D
2000000～2999999	E
2000000以下	F

节奏点数

节奏点数是游戏的核心，通过节奏点数的增加，玩家可以解锁游戏中的众多隐藏要素，例如：隐藏歌曲、碎片、音乐、影像、播放器的新歌曲、邂逅名片的编辑内容等。玩家在任意模式中通过曲目都可获得节奏点数，根据玩家的进行情况，节奏点数会进行额外的结算。这里强烈推荐每天完成本日推荐曲目，赠送的节奏点数很多。其他奖励在条件允许的情况下也尽量达成，以便在每局节奏游戏中获得最大收益。节奏点数的奖励方式见右表。

奖励名称	关联内容
クリアボーナス	Critical取得数、最高分数、特征区域的进入与其中的成绩
ランクボーナス	综合评价等级
チェインボーナス	最大连击数
タクティカルボーナス	条件发动系技能的发动回数、道具的使用回数、残留HP值很多或极少、最初和最后的音符判定为Critical
すっぴんボーナス	全员不装备技能和道具
シリーズキャラボーナス	使用曲目所属作品的角色进行游戏
メンズパーティボーナス	队伍中角色全部为男性
レディースパーティボーナス	队伍中角色全部为女性
エブリデーブレイボーナス	连续游玩的天数
本日のオススメ!ボーナス	完成了本日推荐曲目
クリティカルパーコンプボーナス	累计Critical达到全满



◀节奏点数贯穿游戏始终。

节奏游戏详细解读

BMS详细解读

BMS中谱面分为4行，分别代表队伍中4个人的攻击轨道，音符从左往右流过判定圆圈时，玩家进行相应的操作。4行轨道的点击位置没有具体的要求，对于玩家来说，这4行的音符可以统筹成一行来读。出现Good以上判定时会对敌方造成伤害，判定越高，伤害越大。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，HP值为0时游戏结束。每首BMS中都有召唤兽攻击段，在BMS进行到某一固定的阶段会进入特征区域，之后就会进入召唤兽攻击段，此时召唤兽会出现；如果在特征区域中表现不佳，出现的将会是陆行鸟。根据该段中玩家的成绩，召唤兽会对敌人造成不同程度的强力伤害。本作中，每一名角色都对应一个召唤兽，在角色信息里可以查看，而在BMS中出现的召唤兽为玩家队伍中的队长所对应那只。BMS中的怪物分为普通怪物和BOSS怪物，击破部分普通怪物后BOSS怪物旧会出现，击破所有怪物后将会从第一个普通怪物开始循环进行第二轮战斗。击破怪物有一定几率会得到宝箱，在结算画面中可获得道具。

BMS是三种谱面中难度最高的，由于其谱面为4行的特点，节奏十分紧密，音符组合十分多样，一些变态的谱面基本都是在BMS中出现。在本作新增的对战模式中，也只采用了BMS对战。另外，在对战模式中还添加了“EX BOOST”的障碍技能要素，在对手进行游戏时造成各种障碍以抑制对方得分，这使得本来就很难的BMS进一步提升了难度。



FMS详细解读

FMS中移动的不是音符而是判定圆圈，圆圈从右向左流过，与此同时队伍成员也会在下方行走。在FMS中最主要的是绿色持续音符，这种音符往往都带有位置的变化，这就需要玩家在长按的同时对圆圈的位置进行微调，让判定圆圈经过音符中间的节点。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，若连续出现失误，在下方行进的角色就会摔倒，由下一名角色继续行进，HP值为0时游戏结束。FMS中玩家的目标是行进更远的距离，途中会出现赠予玩家小道具的莫古利，终点处会出现“《最终幻想》系列”角色赠予玩家道具。每首FMS都有陆行鸟时间，进入陆行鸟模式后，下方行进的角色会变为陆行鸟，行进速度大幅增加。根据玩家在特征区域里取得的成绩，会出现不同颜色的陆行鸟，由好到坏分别时白→黄→黑→红。FMS的谱面相对来说要简单一些，与BMS相比同样是横向的谱面，但缩减为一行使得难度大大降低。不过在本作的“任务组曲”模式中，购买飞空艇票后，FMS里的谱面行进会有一定的变化，这也提升了一定的难度。



EMS详细解读

EMS中判定圆圈会随着固定轨迹移动，玩家要在判定圆圈经过音符时进行相应操作。EMS的背景动画为曲目所属作品的经典CG动画或游戏画面。每首EMS都有附加影像，均在曲目的结尾处。本作中EMS的数量大大缩减，考虑到与前作重复的问题，本作中只增加了新增作品的EMS。同前作一样，EMS对按键的判定要求仍然是最高的。



游戏模式

音乐选择（ミュージックセレクト）

此模式即前作的挑战模式，玩家可以在此模式中自由选择歌曲进行游玩，总共有超过200首歌曲供玩家选择。另外玩家可以根据自己的喜好添加收藏曲目以及设置快速启动曲目。本作中新增了分类排序和随机选曲机能，为选曲提供了很大的便利。该模式中的所有曲目都分为"基本谱面""熟练谱面"和"究极谱面"三个等级，玩家可以根据自己的水平来选择难度，另外还可以在难度选择界面选择"练习"选项来熟悉该曲目。


▲该模式中当一首曲目的累积Critical完整度条全满时便会出现金冠标志。


▲完成"本日推荐"曲目有额外奖励的节奏点数。

任务组曲（クエストメドレー）

该模式即为前作中"混沌神殿"的升级版，玩家可在此模式中进行走格子式的迷宫探索，并最终获得水晶碎片等奖励来解锁新角色。每一次探索即为一个混沌地图，玩家可以通过完成级别较低的地图来获得更高等级的地图，和其他玩家交换名片能获得对方已有的地图。混沌地图中，玩家需要经由地图上的路线到达终点并打败最终BOSS来完成任务，地图上会出现分歧路线，但最终都是指向同一个终点。行进路线上分布着各种BMS和FMS谱面，玩家只有完成谱面才能继续前进。部分关卡上伴随着特殊事件。

本模式共有"短探索""中探索""长探索"和"继承探索"四种探索模式可供选择，前三种都是玩家本机的探索地图，完成一个混沌地图便会解锁下一个等级更高的混沌地图；而继承探索是从与其他玩家交换的名片中得到他们所拥有的地图。前三种探索的区别仅在于整个流程的长短上，短探索大概只需5关左右即可通关，而长探索往往需要20多关才能通过，不过任务越长，道具奖励也就越多。另外，随着探索天数的增加，经验倍率也会不断上升。如果实在感觉探索流程比较长想快点见到BOSS，可以购买屏幕下方的"飞空艇船票（飞空艇チケット）"，船票分为白金票（プレミアムチケット）和经济票（エコノミ-チケット），购买船票后，玩家在进行了第一个FMS谱面后会在地图上跳过数个关卡，白金票可以直接跳到最终BOSS的洞窟之前。船票可通过交换券或小金币来购入，而交换券则可以在混沌地图中打出来。

选定混沌地图后，可通过L/R键在上屏查看到该地图的BOSS情况、地图构成情况、玩家情况和地图流程等。混沌地图分为普通、稀有和白金三种级别，在游戏中分别用"N"、"R"、"P"代表。通关稀有和白金级别的地图可以获得更多的水晶碎片。

▼在地图上会有一些锁住的门挡在某些关卡前面，这需要利用从混沌地图中打出的对应颜色的钥匙来解锁。




▲可以在地图选择界面上查看本次探索中BOSS的相关信息，方便玩家根据需要来挑选地图。

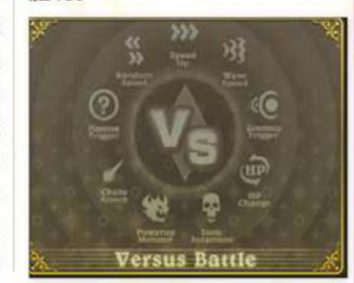

▲购买飞空艇票之后的FMS谱面的行进会有所变化。

混沌地图中的符号

图标	图标名	含义
	钥匙（カギ）	过关后会随机获得一把钥匙
	胖陆行鸟（でぶチョコボ）	过关后胖陆行鸟会赠送水晶碎片或技能书
	飞空艇（飞空艇）	过关后会在地图上跳过许多关卡
	光之水晶（エ-テライト）	过关如果GAME OVER，将回到该关所在位置
	BOSS（ボス）	该关卡中有BOSS级别的怪物

对战模式（バーサスバトル）

本作新增的模式，也是本作的最大亮点。对战模式分为"网络对战""本地对战"和"CPU对战"，无论哪种对战模式，都是以BMS谱面对战，在此基础上加入了EX BOOST这个类似于道具战的要素。双方可以在完成音符判定时积攒EX槽，积满之后系统便会自动抽取一种技能效果附加给对方，大多为影响对手正常游戏的妨碍型效果，在对方释放技能后，玩家需要提起十二分精神来应对。当一方HP为0时，其所持分数会大幅度减少并回满HP继续战斗，最终分数较高者获得胜利。



EX BOOST效果一览

名称	效果
Speed Up（スピ-ドアップ）	谱面行进速度提升
Wave Speed（ウェイブスピ-ド）	谱面以波浪的形式行进
Zoomup Trigger（ズ-ムアップトリガ-）	音符由小渐大
HP Change（HPチェンジ）	双方的HP互换
Stoic Judgement（ストイックジャッジ）	判定变得极为苛刻，除了正中圆圈外均为Bad
Powerup Monster（パワ-アップモンスタ-）	Bad或以下判定时受到更多伤害，黄色与绿色的箭头音符在行进中旋转
Chain Attack（チェインアタック）	根据目前的连击数对对方造成伤害
Hatena Trigger（はてなトリガ-）	音符类型隐藏，直至靠近判定圆圈时才显现
Random Speed（ランダムスピ-ド）	四行谱面以不同的速度行进

网络对战（インターネット）

联网与全世界的玩家进行对战，可以选择由系统自动搜索玩家，也可以根据自己的意愿来进行筛选，还可以直接与好友列表里的玩家进行对战。对战前双方需各选择一首乐曲，之后系统随机抽选其中一首作为对战乐曲。对战胜利后，玩家的Ratings会提升，失败的一方会减少。每次战斗结束后都有三张卡片供双方选择，系统会自动翻开1～2张，由胜者率先选择一张，之后败者选择一张，还剩的最后一张归胜者所有。战斗过后双方会交换名片，玩家可以在邂逅通信模式中确认名片并取得对方的混沌地图。

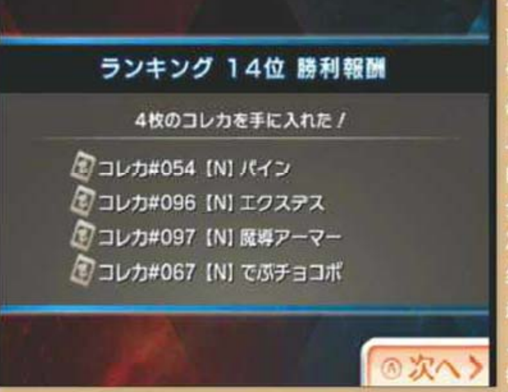


本地对战（ローカル）

内容和规则与“网络对战”相同，只不过是以面联的形式进行。

CPU对战

单机对战模式，对战的对手为电脑AI。该模式中分为铜、银、金、白金四个级别，一开始只能选择铜级别，通过战胜比自己排名高的对手来提升排名，当排名到达第一时便会开启下一个级别。随着级别的提高，对手的等级、能力以及谱面的难度都会逐渐提升。如果玩家在对战中失败，排名就会下降。（这里提示一下如果对战失败但感觉有可能赢的情况下，不要乖乖地等着宣布结果，在那之前点重新开始便可以重复对战，直到胜利为止。）CPU对战的最高等级为白金组第一名，再次挑战将会从该级别最后一名重新开始。



◀战胜对手后会取得相应的卡片作为奖励。

邂逅通信（すれちがい通信）

玩家可以编辑自己的名片并查看其他玩家的名片，在对战时或邂逅时与对方交换。玩家可以对称号、角色、问候语、混沌地图等要素进行编辑，取得的部分成绩可以在名片中通过L/R键查看。点击其他角色名片右方的怪物标志即可获得该玩家设置的混沌地图，在“任务组曲”模式里的继承谱面中可以游玩。





博物馆（ミュージアム）

博物馆为游戏收集要素的展示区，具体包括以下内容：





レコード：包含玩家在游戏中的各种数据，每个数据右方都标有达成等级（以星星的数量来表示）。纪录中还陈列着游戏的96条实绩，实绩类似于奖杯系统，每条实绩都需要玩家在游戏中达到一定的要求才能达成。实绩的达成数目代表着玩家对整个游戏完成度，喜欢刷刷刷的玩家，向着全实绩努力迈进吧！

コレクション：游戏的集卡册，这里陈列着从节奏游戏中获得的卡片，卡片的正面为角色，背面为文字描述。每张卡片分为普通（Normal）、稀有（Rare）和白金（Platium）三种等级，所有卡片均可通过放大镜详细观看。卡片除了可以从游戏的各个模式中获得，还可以通过输入密码获得，官方网站会定期公布这些密码。



▲看到这样的集卡册时，也许能勾起大家童年时的回忆吧。



▲卡片背面的介绍很详细。

シアター：这里可以观看本作中的EMS背景动画。

ミュージックプレイヤー：里面包含着所有游戏中出现过的音乐，当然这些音乐都需要靠节奏点数不断解锁后才能在这里欣赏。玩家还可以标记自己喜爱的乐曲或者调整播放模式。

实绩一览

章节	实绩达成方法
第1章	首次达成全连
	首次达成全Critical
	使用触摸模式完成3首歌曲
	使用按键模式完成3首歌曲
	使用单手模式完成3首歌曲
	使用混合模式完成3首歌曲
	首次召唤ナイツオブラウンド
	与其他玩家交换卡片
第2章	单机对战首次战胜CPU
	网络对战首次获胜
	本地对战首次获胜
	首次获得水晶碎片
	首次初期化角色
	カオス成为同伴
	召唤过所有的召唤兽
	骑乘过所有的陆行鸟
第3章	乘坐过所有的骑乘物（包括所有陆行鸟和飞空艇）
	观看过所有的附加影像
	玩过所有曲目
	所有曲目过关
	击破所有种类的怪物
	总游戏时间超过100小时
	节奏点数达到99999
	召唤10次ナイツオブラウンド
第4章	骑乘100次陆行鸟
	遭遇过100次莫古利
	遭遇过100次胖陆行鸟
	观看50次附加影像
	在ミュージックセレクト模式里玩曲目达到100次
	在ミュージックセレクト模式里玩曲目达到300次
	在ミュージックセレクト模式里玩曲目达到500次
	发动技能500次
第5章	发动技能1000次
	使用道具50次
	使用道具100次
	击破怪物100只
	击破怪物500只
	击破怪物1000只
	强化角色时使用卡片数量达到10张
	强化角色时使用卡片数量达到100张
第6章	强化角色时使用卡片数量达到300张
	获得15张交换卡片
	获得50张交换卡片
	获得99张交换卡片
	4名角色达到99级
	16名角色达到99级
	32名角色达到99级
	初期化角色达到4次
第7章	初期化角色达到8次
	初期化角色达到12次
	网络对战获胜10次
	网络对战获胜30次
	网络对战获胜50次
	10首歌的完整度条达到全满
	30首歌的完整度条达到全满
	歌曲得分总计达到10亿分

章节	实绩达成方法
第8章	歌曲得分总计达到30亿分
	歌曲得分总计达到50亿分
	任务组曲的短探索完成10次
	任务组曲的短探索完成30次
	任务组曲的短探索完成50次
	任务组曲的中探索完成5次
	任务组曲的中探索完成15次
	任务组曲的中探索完成30次
第9章	任务组曲的长探索完成5次
	任务组曲的长探索完成10次
	任务组曲的长探索完成15次
	任务组曲的继承探索完成5次
	任务组曲的继承探索完成15次
	任务组曲的继承探索完成30次
	完成所有的基本谱面
	完成所有的熟练谱面
第10章	完成所有的究极谱面
	所有基本谱面达成全连
	所有基本熟练达成全连
	所有基本究极达成全连

章节	实绩达成方法
第10章	收集所有的普通卡片
	收集所有的稀有卡片
	收集所有的白金卡片
	收集所有同伴（不包括DLC角色）
第11章	所有角色达到99级
	所有完整度条达到全满
	收集所有的触摸音效
	单机对战里铜杯制霸
	单机对战里银杯制霸
	单机对战里金杯制霸
	单机对战里白金杯制霸
	强化时8张卡片全部触发爆发效果
第12章	一首歌曲中击破怪物7只以上
	一首歌曲中行走距离超过10000m
	一首歌曲中发动技能10次以上
	一首歌曲中发动EX BOOST 10次以上
	一次任务中击破怪物50只以上
	一次任务中行走距离超过50000m
	一次任务中HP回复500%以上
	任务组曲中击破デスペラ-ド カオス

系统设定（コンフィグ）

在这里可以变更名称、更改效果音、观看导引、输入特典密码、删除数据和观看工作人员名单。





曲目

本作不但收录了“《最终幻想》系列”所有正统作品的音乐，不少外传类作品的经典曲目也收录其中，即便不算上DLC乐曲，其数量也达到了200首以上。本作的下载歌曲价格均为150日元，下面列出目前已有的全部曲目。



Final Fantasy Ⅰ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战斗シ-ン
BMS	中ボスバトル
BMS	ラストバトル
FMS	メイン・テ-マ
FMS	コ-ネリア城
FMS	オ-プニング・テ-マ
FMS	マト-ヤの洞窟
FMS	グルグ火山
FMS	飞空船
FMS	海底神殿

Final Fantasy Ⅱ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战斗シ-ン1
BMS	反乱军のテ-マ
BMS	战斗シ-ン2
FMS	メインテ-マ
FMS	街
FMS	ダンジョン
FMS	魔导士の塔
FMS	フィナ-レ
追加歌曲	
BMS	战斗シ-ンA（DLC）

Final Fantasy Ⅲ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2
BMS	最后の死斗
FMS	クリスタルのある洞窟
FMS	悠久の风
FMS	果てしなき大海原
FMS	水の巫女エリア
FMS	ド-ガとウネの馆
FMS	クリスタルタワ-

Final Fantasy Ⅳ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2
BMS	ゴルベ-ザ四天王とのバトル
BMS	最后の斗い
FMS	赤い翼
FMS	爱のテ-マ
FMS	ファイナルファンタジ-Ⅳ メインテ-マ
FMS	トロイア国
FMS	ゾットの塔
FMS	飞空艇
FMS	巨人のダンジョン



Final Fantasy Ⅴ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ファイナルファンタジ-Ⅴ メインテ-マ
BMS	バトル1
BMS	ビッグブリッヂの死斗
BMS	决战
BMS	最后の斗い
FMS	4つの心
FMS	ハ-ヴェスト
FMS	はるかなる故乡
FMS	マンボdeチョコボ
FMS	飞空艇
FMS	新しき世界
FMS	光を求めて
追加歌曲	
BMS	バトル2（DLC）
FMS	古代图书馆（DLC）

Final Fantasy Ⅵ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战斗
BMS	决战
BMS	死斗
BMS	妖星乱舞
FMS	ティナのテ-マ
FMS	エドガ-、マッシュのテ-マ
FMS	セリスのテ-マ
FMS	飞空艇ブラックジャック
FMS	仲间を求めて
FMS	魔神の塔
追加歌曲	
BMS	幻兽を守れ！（DLC）

Final Fantasy Ⅶ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	斗う者达
BMS	更に斗う者达
BMS	J-E-N-O-V-A
BMS	エアリスのテ-マ
BMS	片翼の天使
FMS	F.F.Ⅶメインテ-マ
FMS	ゴ-ルドソ-サ-
FMS	星降る峡谷
FMS	空驱けるハイウインド
FMS	最期の日

Final Fantasy Ⅷ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Don't be Afraid
BMS	Force Your Way
BMS	The Man with the Machine
BMS	Maybe I'm a Lion
BMS	The Extreme
FMS	Blue Fields
FMS	Find Your Way
FMS	Waltz for the Moon
FMS	Fisherman's Horizon
FMS	Ride On
FMS	The Castle
FMS	Ending Theme
追加歌曲	
BMS	Shuffle or Boogie (DLC)

Final Fantasy Ⅸ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2
BMS	この刃に懸けて
BMS	ハンタ-チャンス
BMS	守るべきもの
BMS	破灭への使者
BMS	最后の斗い
FMS	あの丘を越えて
FMS	眠らない街 トレノ
FMS	飞空艇 ヒルダガルデ
FMS	独りじゃない
FMS	その扉の向こうに
FMS	Melodies Of Life ~Final Fantasy
追加歌曲	
FMS	ロ-ズ・オブ・メイ (DLC)

Final Fantasy X

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ノ-マルバトル
BMS	シ-モアバトル
BMS	挑战
BMS	Otherworld
BMS	召唤兽バトル
BMS	决战
FMS	ザナルカンドにて
FMS	スピラの情景
FMS	ミヘン街道
FMS	萌动
FMS	素敌だね
FMS	发进
FMS	极北の民
FMS	いつか终わる梦
追加歌曲	
BMS	Blitz Off (DLC)
FMS	雷平原 (DLC)

Final Fantasy Ⅺ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Battle Theme
BMS	"FFⅪ Opening Theme"
BMS	Awakening
BMS	Fighters of the Crystal
BMS	Ragnarok
BMS	Shinryu
FMS	Vana'diel March
FMS	Ronfaure
FMS	Gustaberg
FMS	Sarutabaruta
FMS	Heavens Tower
FMS	Voyager
FMS	Selbina
FMS	The Sanctuary of Zi'Tah
追加歌曲	
BMS	Tough Battle #2 (DLC)

Final Fantasy Ⅻ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Final Fantasy ~FFⅫバ-ジョン~
BMS	ボス战
BMS	召唤兽战
BMS	死斗
BMS	剑の一闪
BMS	自由への斗い
BMS	エンディング・ム-ビ-
FMS	王都ラバナスタ/市街地上层
FMS	东ダルマスカ砂漠
FMS	童心
FMS	ギ-ザ草原
FMS	モスフォ-ラ山地
FMS	帝国のテ-マ

Final Fantasy XⅢ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	闪光
BMS	运命への反逆
BMS	ブレイズエッジ
BMS	死斗
BMS	宿命への抗い
FMS	サンレス水乡
FMS	ドレッドノ-ト大爆进!
FMS	ガプラ树林
FMS	アルカキルティ大平原
FMS	色のない世界

Final Fantasy XⅣ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	大地の鼓动
BMS	堕天せし者
BMS	天より降りし力
BMS	过重压杀! ~蛮神タイタン讨灭战~
FMS	灼热の地へ
FMS	西风に乗せて
FMS	静稳の森
FMS	苍き翼
追加歌曲	
EMS	Answers(1000节奏点数解锁)
BMS	善王モグル・モグXII世 (DLC)



Final Fantasy USA

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2

Final Fantasy Tactics

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Trisection
BMS	Antipyretic
BMS	Utema The Nice Body
FMS	Prologue Movie
追加歌曲	
EMS	Bland Logo~Title Back (5500节奏点数解锁)

Final Fantasy X-2

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ユリパ ファイト No.1
BMS	お热いのをくれてやるよ
BMS	终焉
FMS	异界の深渊
FMS	スフィアハンタ-・カモメ团
追加歌曲	
EMS	1000の言叶(FFX-2 Mix)(2000节奏点数解锁)
FMS	久远-光と波の记忆- (DLC)

Final Fantasy Crystal Chronicles

乐曲种类	乐曲名称
BMS	怪物の轮舞~ロンド~
BMS	融合、降临
BMS	This Is The End For You!
FMS	カゼノネ
FMS	アクロス・ザ・ディバイド
追加歌曲	
EMS	星月夜 (3500节奏点数解锁)
FMS	约束のうるおい (DLC)

Final Fantasy Ⅶ Advent Children

乐曲种类	乐曲名称
BMS	斗う者达 (Piano Version)
BMS	天来~Divinity Ⅱ~
BMS	J-E-N-O-V-A(FFⅦ AC version)
FMS	Cloud Smiles
追加歌曲	
EMS	再临: 片翼の天使 ~Advent: One-Winged Angel~ (2500节奏点数解锁)
FMS	エアリスのテ-マ(Piano Version) (DLC)




Crisis Core-Final Fantasy Ⅶ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	エンカウント
BMS	ソルジャーの斗い
BMS	自由の代偿
FMS	间隙の急襲（FFⅦ「斗う者达」より）
FMS	スラムに　く花（FFⅦ「エアリスのテーマ」より）
追加歌曲	
EMS	Theme of Crisis Core「继承」（7500节奏点数解锁）

チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫（全为追加歌曲）

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ダンジョンヒ-ロ-Xのテ-マ（22000节奏点数解锁）
BMS	ラファエロ战（26000节奏点数解锁）
BMS	暗の守护者2（30000节奏点数解锁）

Dissidia Final Fantasy

乐曲种类	乐曲名称
BMS	「进军」from Dissidia Final Fantasy
BMS	「决战 -arrange-」from Final Fantasy Ⅵ
BMS	「Dissidia -ending-」from Dissidia Final Fantasy
BMS	Dissidia Final Fantasy【Final Trailer】
FMS	「守るべき秩序」from Dissidia Final Fantasy
追加歌曲	
BMS	「Battle1-arrange-」from Final Fantasy Ⅸ（DLC）

Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy

乐曲种类	乐曲名称
BMS	「Canata Moritis」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy
BMS	Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy【Final Trailer】
FMS	「次元の扉」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy
追加歌曲	
EMS	「Lux Concordiae」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy（8500节奏点数解锁）
FMS	「Canto Morits ～记されぬ战い～」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy（DLC）

Final Fantasy 零式

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战-一骑当千
BMS	战-白の兵器
BMS	朱雀の炎
FMS	踏みしめる大地
FMS	空翔ける
FMS	フィニスの刻
追加歌曲	
EMS	我ら来たれり（6500节奏点数解锁）



Final Fantasy ⅩⅢ-2

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ラストハンタ-
BMS	女神の骑士
BMS	浑沌の心脏
FMS	ヒストリアクロス
FMS	グルービ-チョコボ
FMS	エクリプス
FMS	ノエルのテ-マ ～最后の旅～
追加歌曲	
EMS	荫しき军神（4500节奏点数解锁）
FMS	クレイジ-チョコボ（DLC）

Lightning Returns:Final Fantasy ⅩⅢ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	クリムゾンブリッツ
BMS	浑沌
BMS	LIGHTNING RETURNS
FMS	享乐の都ユスナ-ン
FMS	デッド・デュ-ン ～热砂の砂漠～
追加歌曲	
EMS	魂の解放者（1500节奏点数解锁）

Final Fantasy Series

乐曲种类	乐曲名称
EMS	Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call Special Arrange Medley（10000节奏点数解锁）
BMS	カオスの神殿 -シアトリズムFFCC BMS Arrange- from FF（40000节奏点数解锁）





解禁要素

节奏点数解禁要素

每得到一定数量的节奏点数后就能获得奖励，包括水晶碎片、触摸音效、追加乐曲、新称号等丰富内容。

总节奏点数	解锁内容
250	茜色水晶碎片×4
500	新的触摸音效
750	音乐播放器追加新曲
1000	追加EMS"Answers"
1250	蓝色水晶碎片×4
1500	追加EMS"魂の解放者"
1750	新的触摸音效
2000	追加EMS"1000の言叶"
2250	黄色水晶碎片×4
2500	追加EMS"再临：片翼の天使 ~Advent: One－Winged Angel~"
2750	翠色水晶碎片×4
3000	新的触摸音效
3250	名片编辑追加新的插图
3500	追加EMS"星月夜"
3750	新称号
4000	桃色水晶碎片×4
4250	名片编辑追加新的插图
4500	追加EMS"丽しき军神"
4750	紫色水晶碎片×6
5000	新的触摸音效
5250	名片编辑追加新的插图
5500	追加EMS"Bland Logo~Title Back"
5750	音乐播放器追加新曲
6000	新的触摸音效
6250	橙色水晶碎片×6
6500	追加EMS"我ら来たれり"
6750	翠色水晶碎片×6
7000	新称号
7250	名片编辑追加新的插图
7500	追加"EMS Theme of CRISIS CORE「继承」"
7750	白色水晶碎片×6
8000	新的触摸音效
8250	金色水晶碎片×6
8500	追加"EMS「Lux Concordiae」"
8700	新称号
9000	银色水晶碎片×6
9250	名片编辑追加新的插图
9500	新的触摸音效
9750	茜色水晶碎片×1
10000	追加系列特别EMS"Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call Special Arrange Medley"
10500	新称号
11000	蓝色水晶碎片×1
11500	音乐播放器追加新曲
12000	名片编辑追加新的插图
12500	新的触摸音效
13000	黄色水晶碎片×1
13500	名片编辑追加新的插图
14000	新称号
14500	翠色水晶碎片×1
15000	新的触摸音效
15500	名片编辑追加新的插图
16000	桃色水晶碎片×1
16500	音乐播放器追加新曲
17000	新称号
17500	名片编辑追加新的插图
18000	紫色水晶碎片×1
18500	新的触摸音效
19000	橙色水晶碎片×1
19500	名片编辑追加新的插图
20000	对阵"カオス"的BOSS战，取胜后出现片尾
20500	新称号
21000	碧色水晶碎片×1
21500	音乐播放器追加新曲
22000	音乐选择模式チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫类别中新增歌曲
22500	新的触摸音效
23000	名片编辑追加新的插图
23500	白色水晶碎片×1
24000	新称号
24500	金色水晶碎片×1
25000	名片编辑追加新的插图
25500	新的触摸音效
26000	音乐选择模式チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫类别中新增歌曲
26500	音乐播放器追加新曲
27000	名片编辑追加新的插图
27500	银色水晶碎片×1
28000	新称号
28500	茜色水晶碎片×1
29000	名片编辑追加新的插图
29500	新的触摸音效
30000	音乐选择模式チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫类别中新增歌曲
30500	蓝色水晶碎片×1
31000	名片编辑追加新的插图
31500	音乐播放器追加新曲
32000	新称号
32500	黄色水晶碎片×1
33000	名片编辑追加新的插图
33500	新的触摸音效
34000	翠色水晶碎片×1
34500	新称号
35000	名片编辑追加新的插图
35500	桃色水晶碎片×1
36000	新的触摸音效
36500	音乐播放器追加新曲
37000	名片编辑追加新的插图
37500	紫色水晶碎片×1
38000	新称号
38500	橙色水晶碎片×1
39000	名片编辑追加新的插图
39500	新的触摸音效
40000	对阵"デスペラ-ドカオス"的BOSS战，追加系列特别BMS"カオスの神殿 -シアトリズムFFCC BMS Arrange- from FF"
40500	碧色水晶碎片×1
41000	名片编辑追加新的插图
41500	音乐播放器追加新曲
42000	新称号
42500	白色水晶碎片×1
43000	名片编辑追加新的插图
43500	新的触摸音效
44000	金色水晶碎片×1
44500	新称号
45000	名片编辑追加新的插图
45500	银色水晶碎片×1
46000	新的触摸音效
46500	音乐播放器追加新曲
47000	名片编辑追加新的插图
47500	茜色水晶碎片×1
48000	新称号

水晶碎片解禁要素

水晶碎片（クリスタルの欠片）只有一个作用，那就是用来解锁新角色。除了累积节奏点数可以获赠水晶碎片外，游玩任务组曲模式并打倒地图终点的BOSS也可以获得大量水晶碎片，下面列出各种颜色的水晶碎片所对应开启的角色。



水晶颜色	作品	角色名
茜色水晶碎片	Final Fantasy Ⅰ	ウォーリア オブ ライト
	Final Fantasy Ⅴ	バッツ
	Final Fantasy Ⅸ	ジタン
	Final Fantasy ⅩⅢ	ライトニング
	Crisis Core-Final Fantasy Ⅶ	ザックス
	Dissidia Final Fantasy	コスモス
蓝色水晶碎片	Final Fantasy Ⅱ	フリオニール
	Final Fantasy Ⅵ	ティナ
	Final Fantasy Ⅹ	ティーダ
	Final Fantasy ⅩⅣ	ヤ・シュトラ
	Final Fantasy Ⅹ-2	ユウナ 2nd ver
	Final Fantasy ⅩⅢ-2	セラ
黄色水晶碎片	Final Fantasy Ⅲ	オニオンナイト
	Final Fantasy Ⅶ	クラウド
	Final Fantasy Ⅺ	シャントット
	FF USA	ザッシュ
	Final Fantasy Tactics	ラムザ
	Final Fantasy 零式	エース
翠色水晶碎片	Final Fantasy Ⅳ	セシル
	Final Fantasy Ⅷ	スコール
	Final Fantasy Ⅻ	ヴァン
	Final Fantasy Crystal Chronicles	キアラン
	Final Fantasy Ⅶ Advent Children	ティファ 2nd ver
	Lightning Returns:Final Fantasy ⅩⅢ	ライトニング 2nd ver
桃色水晶碎片	Final Fantasy Ⅰ	セーラ姫
	Final Fantasy Ⅳ	リディア
	Final Fantasy Ⅶ	エアリス
	Final Fantasy Ⅹ	ユウナ
	Final Fantasy ⅩⅢ	スノウ
	Final Fantasy Ⅹ-2	リュック 2nd ver
紫色水晶碎片	Final Fantasy Ⅱ	ミンウ
	Final Fantasy Ⅴ	ファリス
	Final Fantasy Ⅷ	サイファー
	Final Fantasy Ⅺ	プリッシュ
	Final Fantasy 零式	マキナ
	Final Fantasy ⅩⅢ-2	ノエル
橙色水晶碎片	Final Fantasy Ⅲ	シド
	Final Fantasy Ⅵ	ロック
	Final Fantasy Ⅸ	ビビ
	Final Fantasy Ⅻ	アーシェ
	Final Fantasy Tactics	アグリアス
碧色水晶碎片	Final Fantasy Ⅳ	カイン
	Final Fantasy Ⅵ	セリス
	Final Fantasy Ⅷ	リノア
	Final Fantasy Ⅹ	アーロン
	Final Fantasy Ⅻ	バルフレア
	Final Fantasy Ⅹ-2	パイン
白色水晶碎片	Final Fantasy Ⅴ	レナ
	Final Fantasy Ⅶ	ティファ
	Final Fantasy Ⅸ	ガーネット
	Final Fantasy Ⅺ	アフマウ
	Final Fantasy ⅩⅢ	ホープ
	Final Fantasy 零式	レム
金色水晶碎片	Final Fantasy Ⅳ	エッジ
	Final Fantasy Ⅵ	エドガー
	Final Fantasy Ⅷ	ラグナ
	Final Fantasy Ⅹ	ジェクト
	Final Fantasy Ⅻ	フラン
银色水晶碎片	Final Fantasy Ⅴ	ガラフ
	Final Fantasy Ⅶ	バレット
	Final Fantasy Ⅸ	エーコ
	Final Fantasy Ⅺ	リリゼット
	Final Fantasy ⅩⅢ	ヴァニラ
黑色水晶碎片	Final Fantasy Ⅶ	セフィロス

密码特典

在系统设置中选择密码输入（パスワード入力）并输入下列密码可获得收集卡片，官方会不定期在官网上公布密码。下面列出目前已知的密码。

收集卡片名称	稀有度	密码
アグリアス	普通	ホ−リ−ナイト
アダマンタイマイ	普通	じひびき
アフマウ	普通	ナシュメラ
アルティミシア	稀有	やすむひまなくよんれんせん
アルテマウエポン	稀有	きゅうきょくへいき
ア−シエ	普通	でんかはじゅうきゅうさい
ア−リマン	普通	しのせんこく
ア−ロン	稀有	まさむねげんかいとっぱ
イフリ−ト	稀有	しゃくねつのおう
ヴァニラ	普通	ねむりひめ
ウォ−リア オブ ライト	普通	まじめか！
エアリス	普通	おはないちギル
エクスデス	普通	むがだいすき
エクスデス	稀有	カメエエエツ−！
エッジ	普通	ふくめんおうじ
エドガ−	普通	マシ−ナリ−
エンキドゥ	普通	ゼザといっきうち
エ−コ	稀有	おませなしょうかんし
オズマ	普通	カラフルボ−ル
オニオンナイト	普通	ネギぼうず
オメガ	普通	ようしゃなし
オルトロス	普通	オルちゃん
オ−ディン	稀有	パカラッパカラッ
オ−ファン	稀有	こころないさばき
カイナッツォ	稀有	ふゆのウィナッツォ
カイン	普通	かぶとのしたはきんぱつ
カラババ	普通	カラババ
ガラフ	稀有	あかつきのよんせんし
ガラフ	普通	きおくそうしつ
キアラン	普通	ミルラのしずく
キャプテン	稀有	きさまらはんらんぐんだな！
キングベヒ−モス	普通	メテオカウンタ−
ギルガメッシュ	普通	げんじのこて
クア−ル	普通	ブラスタ−
クラウド	稀有	きょうみないね
クラウド	普通	チョコボあたま
グリ−ンドラゴン	普通	どくガス
こうてい	普通	ウボア−
ゴルベ−ザ	稀有	いいですとも！
サイファ−	稀有	ざんてつけんがえし
サイファ−	普通	まじょのペット
サハギン	普通	ギョギョ！
サボテンダ−	普通	こうげきあたらない
サンドウォ−ム	普通	すいこむ
ザックス	稀有	こいぬのザックス
ザッシュ	普通	ベンジャミン
シド	普通	たくさんいる
シド	稀有	ときのはぐるま
シャントット	稀有	れんぽうのくろいあくま
シヴァ	稀有	ク−ルビュ−ティ
ジェクト	稀有	ぶきようなおとうさん
ジャボテンダ−	稀有	すってんころりん
スカルミリョ−ネ	稀有	はるのスプリミリョ−ネ
スコ−ル	普通	ここうのせんし
スコ−ル	稀有	でんせつのシ−ド
スノウ	普通	セラにくびったけ
ズ−	普通	きょだいなとり
せきぞう	普通	え−び−ぴ−かせぎ
セシル	普通	かばうのがとくい
セフィロス	普通	やくそくのち
セラ	普通	ぶきはモ−グリ
セリス	普通	まふうけん
セ−ラ姫	普通	はかなげびじょ
ゼロムス	稀有	ブラックホ−ル
ダイヤウエポン	普通	ライジングサン
ティナ	普通	あいってなに？
ティファ	普通	こぶしがぶき
ティファ 2nd ver	普通	セブンスヘブン
ティ−ダ	稀有	ザナルカンドエイブス
テュポ−ン	普通	はないき
デスゲイズ	普通	とつぜんくるよ
デスペラ−ドカオス	稀有	しんのこんとん
デスペラ−ドカオス	普通	デカオ
トランス・クジャ	普通	フレアスタ−
トンベリ	普通	じりじりせまる
トンベリキング	稀有	ロイヤルクラウン
ノエル	普通	みんながいきているみらい
ノエル	稀有	こうぶつはアダマンタイマイ
バッツ	普通	ほしみっつ！
バハム−ト	稀有	しょうかんじゅうだいひょう
バハム−ト	普通	りゅうおう
バルバリシア	稀有	あきのフォ−リシア
バルフレア	普通	しゅじんこう
バレット	普通	マリンいのち
パイン	普通	パたんとう
ヒルギガ−ス	普通	パンちら
ファリス	普通	ドレスもにあう
フラン	普通	さんしまいのじじょ
フリオニ−ル	普通	タダだし！
ベヒ−モス	普通	じょうれん
ホ−プ	普通	おあいこです！
ボム	普通	ぼっか−ん！
ボムキング	普通	ぼっっっっか−ん！！！
マキナ	普通	ネジネジにとうりゅう
マジックポット	普通	なかみはないしょ
マジックポット	稀有	エリクサ−ちょうだい！
ミンウ	普通	ミシディア
ム−バ−	普通	デルタアタック
モルボル	普通	ばんのうやくもった？
モルボルグレ−ト	普通	クサさばいぞう
ヤ・シュトラ	普通	あかつきのけつめい
ユウナ	稀有	ちちおやゆずり
ユウナ 2nd ver	普通	ユウナん
ライトニング	普通	だれがねえさんだ
ライトニング	稀有	エクレ−ルファロン
ライトニング 2nd ver	普通	きゅうさいしゃ
ラグナ	普通	おとなのみりき
ラミア	普通	ゆうわく
ラムウ	稀有	らいてい
ラムザ	普通	アルマ！！
リッチ	普通	つちのカオス
リディア	普通	よわむし！
リュック	普通	りたんとう
ルビカンテ	稀有	なつのサマカンテ
レナ	普通	ぱぷぱぷぅ
レノ	稀有	タ−クス
レム	普通	ケホケホッ
ロック	普通	ふなよいげろげろ
永远の暗	普通	しんのラスボス
神龙	普通	おたから？！
黒のワルツ3号	稀有	ヒギュッ
重攻击骑マナスヴィン	稀有	チュ−トリアル
圣天使アルテマ	稀有	アジョラさんだいかいてん
铁巨人	普通	グランドソ−ド
魔女イデア	普通	ままsettle
魔女イデア	稀有	シ−ドだいきらい
魔导ア−マ−	普通	バックアタック





在不同的节奏游戏里，获得道具的方式各不相同。在FMS中为途中遭遇莫古利、末尾处遭遇同伴胖陆行鸟时赠送；BMS中为偷窃或打倒敌人后一定几率掉落；EMS中为以Critical击中闪耀音符时一定几率获得。在混沌地图打倒BOSS也会获得宝箱作为额外奖励。在游戏中使用道具会获得事半功倍的效果，而且本作新增了在混沌地图里使用的道具，使得玩家在混沌地图中的探索更加便利。



全道具效果

回复类

道具名称	效果解析
ポーション	HP低于20%时发动，HP回复30%
ハイポーション	HP低于15%时发动，HP回复50%
エクスポーション	HP低于10%时发动，HP回复70%
エリクサー	HP低于10%时发动，HP完全回复
フェニックスの尾	HP为0时发动，HP回复30%
フェニックスの羽	HP为0时发动，HP完全回复

节奏游戏开始或结束时使用类

道具名称	效果解析
ひかりのカーテン	队伍受到的伤害减少15%，效果持续到节奏游戏结束
英雄の药	队伍受到的伤害减少30%，效果持续到节奏游戏结束
モグのお守り	概率类技能增加50%发动概率
リボン	大幅增加稀有物品获得概率
きょじんのくすり	全员HP上限增加15%
バッカスのさけ	全员力量增加15%
けんじゃのちえ	全员魔力增加15%
エルメスの靴	全员速度增加15%
プロテスドリンク	全员体力增加15%
せいじゃのこころ	全员精神增加15%
グロウエッグ	结算画面时使用，全员获得经验增加（2倍）
ミラテテ梓言行录	结算画面时使用，全员获得经验大幅增加（6倍）
モルルのお守り	节奏游戏结束后获得的道具全部为未获得过的卡片

BMS类

道具名称	效果解析
ラムウの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为ラムウ
シヴァの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为シヴァ
イフリートの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为イフリート
オーディンの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为オーディン
バハムートの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为バハムート
ナイツオブラウンドの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为ナイツオブラウンド
魔法のランプ	进入特征区域时发动，及使召唤失败，也必会出现召唤兽
しゅりけん	怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻微伤害
ふうましゅりけん	怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻伤害
なんきょくのかぜ	怪物体力三分之一以下时发动，给予怪物中等伤害
ボムのかけら	怪物体力一半以下时发动，给予怪物高伤害
ゼウスのいかり	怪物体力四分之三以下时发动，给予怪物极高伤害
盗贼の小手	在技能ぬすむ发动前先行发动，ぬすむ必定成功

FMS类

道具名称	效果解析
タンタルの野菜	进入特征区域时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现黑色陆行鸟（一般）
ギサールの野菜	进入特征区域时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现黄色陆行鸟（快速）
シルキスの野菜	进入特征区域时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现白色陆行鸟（最快速）

EMS类

道具名称	效果解析
ペンダント	进入特征区域时发动，必定进入附加影像

书籍类

所有技能书籍技能均由队长在完成曲目后习得。

道具名称	效果解析
ケアルガの书	学会技能ケアルガ
初级いのりの书	学会技能いのり（Lv.1）
中级いのりの书	学会技能いのり（Lv.2）
上级いのりの书	学会技能いのり（Lv.3）
初级がまんの书	学会技能がまん（Lv.1）
中级がまんの书	学会技能がまん（Lv.2）
上级がまんの书	学会技能がまん（Lv.3）
おもいだすの书	学会技能おもいだす
初级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.1）
中级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.2）
上级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.3）
EXP集中の书	学会技能EXP集中
トレジャーハンターの书	学会技能トレジャーハンター（Lv.1）
ぜになげの书	学会技能ぜになげ
レベル5フレアの书	学会技能レベル5フレア
ぬすむの书	学会技能ぬすむ（Lv.1）
サイトロの书	学会技能サイトロ（Lv.1）
ダッシュの书	学会技能ダッシュ（Lv.1）
初级まもりのうたの书	学会技能まもりのうた（Lv.1）
中级まもりのうたの书	学会技能まもりのうた（Lv.2）
上级まもりのうたの书	学会技能まもりのうた（Lv.3）
メテオの书	学会技能メテオ
ジハードの书	学会技能ジハード
おどかすの书	学会技能おどかす
チョコケアルの书	学会技能チョコケアル
初级バーサクの书	学会技能バーサク（Lv.1）
中级バーサクの书	学会技能バーサク（Lv.2）
上级バーサクの书	学会技能バーサク（Lv.3）
アルテマの书	学会技能アルテマ
初级うそなきの书	学会技能うそなき（Lv.1）
中级うそなきの书	学会技能うそなき（Lv.2）
上级うそなきの书	学会技能うそなき（Lv.3）
初级ライブラの书	学会技能ライブラ（Lv.1）
中级ライブラの书	学会技能ライブラ（Lv.2）
上级ライブラの书	学会技能ライブラ（Lv.3）

地图类

只能在任务组曲模式中的大地图上使用。

道具名称	效果解析
ギサールの笛	下一关FMS中一定会出现でぶチョコボ（胖陆行鸟），不过每个混沌地图只能使用一次
アラーム	下一关BMS中一定会出现凶恶的怪物，不过每个混沌地图只能使用一次
こびとのパン	可以了解下一关谱面的详细情报，包括乐曲名和谱面的难度
テレポストーン	可以不玩下一关的乐曲并移动到下一关的格子上，但在有路线分歧时无法使用
テント	在帐篷里进行休息，HP完全回复，经过天数会增加一天
ジュエルリング	下一关中将有机会得到水晶碎片
ラッキースフィア	下一关谱面难度下降一个等级
胜负师の魂	下一关乐曲随机变更
レベルダウンの实	击败当前混沌地图的最终BOSS后会获得Lv1的混沌地图
スケープゴート	GAME OVER时会完全回复HP并回到本关开始之前所在的格子





技能



技能可以帮助玩家更容易地完成乐曲以及获得更多的奖励。每名角色最多可以装备4个技能，每装备一个技能都会消耗CP，所有角色的满级CP上限均为50。如想增加CP上限，可以在角色满级后选择"レベル初期化"，该角色的CP上限就会增加，并在保留所有利用收集卡片强化的数值的情况下降为1级。

如果一名角色的多个技能同时满足发动条件，那么将会按照技能栏从上往下的顺序依次发动；如果队伍中多名角色的技能同时满足发动条件，那么将会按照队伍队员从左至右的顺序依次发动。所以在装备技能时要充分考虑到这一点，安排好技能的发动顺序（例如把降低怪物防御的技能放在我方队伍攻击型的技能前面）。

全技能解析

条件发动系技能

物理攻击系（只能在BMS中发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ためる(Lv1)	4	物理	持续音符Good或以上判定13回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
ためる(Lv2)	9	物理	持续音符Good或以上判定13回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ためる(Lv3)	15	物理	持续音符Good或以上判定13回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
格斗(Lv1)	9	物理	乐曲进行到2/5	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
格斗(Lv2)	13	物理	乐曲进行到3/5	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
格斗(Lv3)	17	物理	乐曲进行到4/5	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
气孔弹(Lv1)	5	物理	乐曲进行到1/8	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
气孔弹(Lv2)	10	物理	乐曲进行到1/8	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
气孔弹(Lv3)	15	物理	乐曲进行到1/8	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
カウンタ-(Lv1)	5	物理	音符Miss判定3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
カウンタ-(Lv2)	10	物理	音符Miss判定3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
カウンタ-(Lv3)	16	物理	音符Miss判定3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
ぜになげ	10	物理	第二只怪物登场时	给予敌方与目前分数相对应的伤害，分数减少
ついかぎり	15	物理	条件发动系技能发动3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
にんじゅつ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	オニオンナイト专用，给予敌方与自身速度数值相对应的伤害
ダブルフェイズ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	セシル专用，给予敌方与自身魔力数值相对应的伤害
プライドオブドラグ-ン	18	物理	BOSS级别怪物出现时	カイン专用，给予敌方与自身力量、速度数值以及等级相对应的伤害
魔法剣二刀流みだれうち	18	物理	BOSS级别怪物出现时	バッツ专用，给予敌方与自身力量、魔力、运气数值相对应的伤害
超究武神覇斬	18	物理	BOSS级别怪物出现时	クラウド专用，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害
エンドオブハ-ト	18	物理	BOSS级别怪物出现时	スコール专用，给予敌方与自身力量、速度、运气数值相对应的伤害
デスペラ-ド	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ラグナ专用，给予敌方与自身力量、体力数值相对应的伤害
グランドリ-サル	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ジタン专用，给予敌方与自身力量数值以及等级相对应的伤害
キング・オブ・ザ・ブリッツ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ジェクト专用，给予敌方与自身力量、精神数值相对应的伤害
てなげばくだん	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ザッシュ专用，给予敌方与自身力量、运气数值相对应的伤害
无双稲妻突き	18	物理	BOSS级别怪物出现时	アグリアス专用，给予敌方与自身力量、精神数值以及等级相对应的伤害
クイックトリガ-	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ユウナ 2nd ver专用，给予敌方与自身力量、速度、运气数值相对应的伤害
ダンシングソ-ド	18	物理	BOSS级别怪物出现时	パイン专用，给予敌方与自身力量、速度、体力数值相对应的伤害
ファイナルヘヴン	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ティファ 2nd ver专用，给予敌方与自身力量、精神数值相对应的伤害
究级の混沌	18	物理	BOSS级别怪物出现时	カオス专用，给予敌方与自身力量、魔力数值相对应的伤害
シ-ンドライブ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ライトニング 2nd ver专用，给予敌方与自身力量、速度、体力数值相对应的伤害

魔法攻击系（只能在BMS中发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ファイア	7	魔法	点击音符Good或以上判定30回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ファイラ	14	魔法	点击音符Good或以上判定34回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ファイガ	25	魔法	点击音符Good或以上判定38回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
ブリザド	7	魔法	持续音符Good或以上判定12回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ブリザラ	14	魔法	持续音符Good或以上判定16回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ブリザガ	25	魔法	持续音符Good或以上判定20回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
サンダ-	7	魔法	滑动音符Good或以上判定20回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
サンダラ	14	魔法	滑动音符Good或以上判定24回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
サンダガ	25	魔法	滑动音符Good或以上判定28回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
エアロ	7	魔法	点击或滑动音符Good或以上判定100回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
エアロラ	14	魔法	点击或滑动音符Good或以上判定125回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
エアロガ	25	魔法	点击或滑动音符Good或以上判定150回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
トルネド	20	魔法	连击数达到20	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
グラビデ	19	魔法	连击数达到35	给予敌方与其所剩体力值一半的伤害
ホ-リ-	25	魔法	连击数达到40	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
ジハ-ド	17	魔法	连击数达到50	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强，但是队伍的HP会降低30%
メテオ	28	魔法	连击数达到60	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
レベル5フレア	32	魔法	连击数达到55	给予敌方与其总体力值一半的伤害
アルテマ	30	魔法	BOSS级别怪物出现时	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
ミラ-ジュダイブ	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ロック专用，给予敌方与自身魔力、速度数值相对应的伤害
ウィッシュスタ-	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	リノア专用，给予敌方与自身魔力、速度数值相对应的伤害
异界送り	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ユウナ专用，给予敌方与自身魔力、精神数值相对应的伤害
メルトクリムゾン	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ヴァン专用，给予敌方与自身力量、魔力数值以及等级相对应的伤害
古代魔法	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	シャントット专用，给予敌方与自身魔力数值以及等级相对应的伤害
五つの輝き	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ブリッシュ专用，给予敌方与自身魔力、速度、精神数值相对应的伤害
ヴァジュラ	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	リュック 2nd ver专用，给予敌方与自身魔力、体力数值相对应的伤害
ソウルショット	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	キアラン专用，给予敌方与自身体力、精神数值相对应的伤害
メテオショット	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ザックス专用，给予敌方与自身魔力数值相对应的伤害
调和の力	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	コスモス专用，给予敌方与自身运气、精神数值相对应的伤害
キャノンレ-ザ-	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	エ-ス专用，给予敌方与自身魔力、精神数值以及等级相对应的伤害

回复系（除特殊说明外，在任何种类谱面中都可以发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
いのり(Lv1)	10	确率	乐曲进行到1/2	50%概率回复30%HP
いのり(Lv2)	18	确率	乐曲进行到3/4	60%概率回复50%HP
いのり(Lv3)	27	确率	乐曲进行到4/5	70%概率回复70%HP
チャクラ(Lv1)	5	特殊	乐曲进行到1/2	回复7%HP
チャクラ(Lv2)	9	特殊	乐曲进行到1/2	回复12%HP
チャクラ(Lv3)	13	特殊	乐曲进行到1/2	回复18%HP
ケアル	5	魔法	HP 75%以下	回复10%HP
ケアルラ	10	魔法	HP 65%以下	回复20%HP
ケアルガ	20	魔法	HP 50%以下	回复40%HP
フルケア	50	魔法	HP 10%以下	回复90%HP
オ-トポ-ション	15	特殊	HP 50%以下	使用未装备在道具栏的ポ-ション回复30%HP
ブラッドウェポン	18	特殊	连击数达到50	フリオニ-ル专用，BMS中装备该技能的角色的轨道上的音符达成Good以上判定时回复少量HP，效果极强
大いなる福音	25	魔法	BOSS级别怪物出现时	エアリス专用，BMS中回复90%HP

辅助系（除特殊说明外，在任何种类谱面中都可以发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
はげます(Lv1)	8	特殊	HP25%以下	队伍全员力量数值增加32
はげます(Lv2)	10	特殊	HP20%以下	队伍全员力量数值增加50
はげます(Lv3)	12	特殊	HP15%以下	队伍全员力量数值增加72
バーサク(Lv1)	5	增强	乐曲进行到1/4	力量数值增加50，但是发动者在之后无法再发动其他技能
バーサク(Lv2)	10	增强	乐曲进行到1/4	力量数值增加100，但是发动者在之后无法再发动其他技能
バーサク(Lv3)	15	增强	乐曲进行到1/4	力量数值增加150，但是发动者在之后无法再发动其他技能
プロテス(Lv1)	10	魔法	HP80%以下	队伍受到的伤害减轻，效果弱
プロテス(Lv2)	15	魔法	HP65%以下	队伍受到的伤害减轻，效果中
プロテス(Lv3)	20	魔法	HP50%以下	队伍受到的伤害减轻，效果强
ぶんしん(Lv1)	3	确率	音符判定Bad或以下	20%概率回避伤害
ぶんしん(Lv2)	5	确率	音符判定Bad或以下	50%概率回避伤害
ぶんしん(Lv3)	7	确率	音符判定Bad或以下	80%概率回避伤害
インビジ(Lv1)	6	魔法	HP55%以下	伤害回避几率增加2%
インビジ(Lv2)	9	魔法	HP50%以下	伤害回避几率增加4%
インビジ(Lv3)	12	魔法	HP45%以下	伤害回避几率增加6%
ブリンク(Lv1)	5	特殊	音符判定Bad或以下	必定会回避伤害，最多1次
ブリンク(Lv2)	10	特殊	音符判定Bad或以下	必定会回避伤害，最多2次
ブリンク(Lv3)	15	特殊	音符判定Bad或以下	必定会回避伤害，最多3次
おうえん(Lv1)	8	特殊	召唤成功时	召唤兽的攻击力上升，效果弱
おうえん(Lv2)	14	特殊	召唤成功时	召唤兽的攻击力上升，效果中
おうえん(Lv3)	20	特殊	召唤成功时	召唤兽的攻击力上升，效果强
うそなき(Lv1)	4	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理和魔法防御力卜降，效果弱
うそなき(Lv2)	14	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理和魔法防御力下降，效果中
うそなき(Lv3)	24	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理和魔法防御力下降，效果强
ウェポンブレイク(Lv1)	3	特殊	第二只怪物出现时	怪物的物理攻击力下降，效果弱
ウェポンブレイク(Lv2)	6	特殊	第三指怪物出现时	怪物的物理攻击力下降，效果中
ウェポンブレイク(Lv3)	10	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理攻击力下降，效果强
アーマーブレイク(Lv1)	2	特殊	第二只怪物出现时	怪物的物理防御力下降，效果弱
アーマーブレイク(Lv2)	7	特殊	第三只怪物出现时	怪物的物理防御力下降，效果中
アーマーブレイク(Lv3)	12	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理防御力下降，效果强
クラスチェンジ	18	特殊	连击数达到70	队伍受到的伤害降低，效果极强
トランス	18	特殊	连击数达到30	魔法类的技能效果增强3倍，只适用于发动该技能的角色

FMS系

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ヘイスト(Lv1)	6	魔法	达到最大速度时	移动距离小幅增加
ヘイスト(Lv2)	11	魔法	达到最大速度时	移动距离中幅增加
ヘイスト(Lv3)	17	魔法	达到最大速度时	移动距离大幅增加
罠发见(Lv1)	2	确率	音符Bad判定或以下	25%几率回避伤害并维持速度
罠发见(Lv2)	3	确率	音符Bad判定或以下	55%几率回避伤害并维持速度
罠发见(Lv3)	4	确率	音符Bad判定或以下	85%几率回避伤害并维持速度
けいかい	4	特殊	受到伤害使行进角色变更时	不会变更角色
ダッシュ(Lv1)	8	特殊	音符Good或以上判定50回	角色行进速度变快，效果弱
ダッシュ(Lv2)	12	特殊	音符Good或以上判定50回	角色行进速度变快，效果中
ダッシュ(Lv3)	16	特殊	音符Good或以上判定50回	角色行进速度变快，效果强
チョコケアル	2	特殊	骑乘陆行鸟时	回复10%HP
あやす	7	特殊	开始骑乘陆行鸟时	会出现更好的陆行鸟
なだめる	6	特殊	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	回避伤害并维持速度
ほんきだせ(Lv1)	10	确率	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	30%概率陆行鸟的行进速度变为最大速度
ほんきだせ(Lv2)	15	确率	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	60%几率概率陆行鸟的行进速度变为最大速度
ほんきだせ(Lv3)	20	确率	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	90%几率概率陆行鸟的行进速度变为最大速度

其他系

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
がまん(Lv1)	3	确率	HP为0时	75%几率以1%的HP生存
がまん(Lv2)	5	确率	HP为0时	85%几率以1%的HP生存
がまん(Lv3)	7	确率	HP为0时	95%几率以1%的HP生存
ぬすむ(Lv1)	16	确率	击倒怪物时	10%概率获得怪物所持的物品
ぬすむ(Lv2)	30	确率	击倒怪物时	20%概率获得怪物所持的物品
ぬすむ(Lv3)	24	确率	击倒怪物时	30%概率获得怪物所持的物品
EXPアップ(Lv1)	15	特殊	完成谱面时	装备该技能的角色获得1.2倍经验
EXPアップ(Lv2)	20	特殊	完成谱面时	装备该技能的角色获得1.4倍经验
EXPアップ(Lv3)	25	特殊	完成谱面时	装备该技能的角色获得1.6倍经验
ライブラ(Lv1)	20	特殊	混沌地图探索完成时	获得混沌地图后，怪物物品掉落栏的详细情报会随机解开一个
ライブラ(Lv2)	15	特殊	混沌地图中完成一关时	随机解开下一关的乐曲详细情报
ライブラ(Lv3)	10	特殊	混沌地图中完成一关时	获得混沌地图后，怪物物品掉落栏的详细情报会随机解开两个
おもいだす	8	特殊	乐曲进行到一半时	随机发动一个魔法类技能的效果
おどかす	6	特殊	第二只怪物登场时	登场的怪物会逃走，下一个怪物会登场
ものまね	8	特殊	音符Good或以上判定125回	发动与之前的条件发动系技能相同的效果，但是有几率发动的技能不会触发该效果

常时适用系技能

增强系

技能名称	所需CP	类别	技能效果
HPアップ(Lv1)	4	增强	HP数值增加800
HPアップ(Lv2)	8	增强	HP数值增加1600
HPアップ(Lv3)	14	增强	HP数值增加2400
ちからアップ(Lv1)	5	增强	力量数值增加25
ちからアップ(Lv2)	10	增强	力量数值40、速度数值减少30
ちからアップ(Lv3)	16	增强	力量数值70、速度数值减少60
まりょくアップ(Lv1)	4	增强	魔力数值增加20
まりょくアップ(Lv2)	8	增强	魔力数值增加40、力量数值减少20
まりょくアップ(Lv3)	14	增强	魔力数值增加60、力量数值减少30
すばやさアップ(Lv1)	4	增强	速度数值增加40
すばやさアップ(Lv2)	8	增强	速度数值增加70、力量数值减少30
すばやさアップ(Lv3)	14	增强	速度数值增加100、力量数值减少40
うんアップ(Lv1)	5	增强	运气数值增加50、HP数值减少500
うんアップ(Lv2)	10	增强	运气数值增加80、HP数值减少1000
うんアップ(Lv3)	15	增强	运气数值增加110、HP数值减少1500
たいりょくアップ(Lv1)	4	增强	体力数值增加40
たいりょくアップ(Lv2)	8	增强	体力数值增加80
たいりょくアップ(Lv3)	14	增强	体力数值增加140
せいしんアップ(Lv1)	4	增强	精神数值增加40
せいしんアップ(Lv2)	8	增强	精神数值增加80
せいしんアップ(Lv3)	14	增强	精神数值增加140
风のラプソディ(Lv1)	5	增强	速度数值增加20，并且在FMS中运气数值增加40
风のラプソディ(Lv2)	10	增强	速度数值增加30，并且在FMS中运气数值增加45
风のラプソディ(Lv3)	16	增强	速度数值增加40，并且在FMS中运气数值增加60
大地のブルース(Lv1)	5	增强	速度数值增加20，并且在BMS中运气数值增加40
大地のブルース(Lv2)	10	增强	速度数值增加30，并且在BMS中运气数值增加45
大地のブルース(Lv3)	16	增强	速度数值增加40，并且在BMS中运气数值增加60
森のノクターン(Lv1)	5	增强	速度数值增加20，并且在EMS中运气数值增加40
森のノクターン(Lv2)	10	增强	速度数值增加30，并且在EMS中运气数值增加45
森のノクターン(Lv3)	16	增强	速度数值增加40，并且在EMS中运气数值增加60
すてみ(Lv1)	5	增强	力量数值增加45、HP数值减少500
すてみ(Lv2)	10	增强	力量数值增加70、HP数值减少750
すてみ(Lv3)	16	增强	力量数值增加140、HP数值减少1200
あんこく(Lv1)	2	增强	力量增加50、队伍全员受到的伤害增加，效果微弱
あんこく(Lv2)	4	增强	力量增加90、队伍全员受到的伤害增加，效果弱
あんこく(Lv3)	6	增强	力量增加150、队伍全员受到的伤害增加，效果中
つよがる	15	增强	魔法类的技能效果变为1.5倍，只限发动该技能的角色
ちからのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员力量数值增加15
ちからのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员力量数值增加20
ちからのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员力量数值增加30
まりょくのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员魔力数值增加15
まりょくのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员魔力数值增加20
まりょくのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员魔力数值增加30
すばやさのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员速度数值增加10
すばやさのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员速度数值增加15
すばやさのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员速度数值增加25
うんのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员运气数值增加15
うんのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员运气数值增加20
うんのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员运气数值增加30
たいりょくのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员体力数值增加15
たいりょくのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员体力数值增加25
たいりょくのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员体力数值增加40
せいしんのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员精神数值增加15
せいしんのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员精神数值增加25
せいしんのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员精神数值增加40
えいゆうのうた(Lv1)	18	歌	队伍全员全部数值增加6
えいゆうのうた(Lv2)	26	歌	队伍全员全部数值增加9
えいゆうのうた(Lv3)	35	歌	队伍全员全部数值增加12
さけぶ	20	歌	ラムザ专用，力量、魔力、速度数值增加50
オメガウエポン	20	增强	ライトニング专用，力量、魔力数值增加75

回复系

技能名称	所需CP	类别	技能效果
いやしのうた(Lv1)	10	歌	HP一直缓缓回复，效果弱
いやしのうた(Lv2)	22	歌	HP一直缓缓回复，效果中
いやしのうた(Lv3)	30	歌	HP一直缓缓回复，效果强
りゅうけん(Lv1)	8	特殊	BMS中一直发动，装备该技能的角色的轨道上的音符Good或以上判定会少量回复HP，效果弱
りゅうけん(Lv2)	14	特殊	BMS中一直发动，装备该技能的角色的轨道上的音符Good或以上判定会少量回复HP，效果中
りゅうけん(Lv3)	20	特殊	BMS中一直发动，装备该技能的角色的轨道上的音符Good或以上判定会少量回复HP，效果强
リジェネ(Lv1)	12	魔法	音符Good或以上判定会少量回复HP，效果弱
リジェネ(Lv2)	18	魔法	音符Good或以上判定会少量回复HP，效果中
リジェネ(Lv3)	30	魔法	音符Good或以上判定会少量回复HP，效果强
歩くとHP回复	13	特殊	FMS中音符Good或以上判定会少量回复HP，效果中

报酬系			
技能名称	所需CP	类别	技能效果
サイトロ(Lv1)	16	特殊	莫古利遭遇率增加7%、胖陆行鸟遭遇率增加7%
サイトロ(Lv2)	24	特殊	莫古利遭遇率增加15%、胖陆行鸟遭遇率增加15%
サイトロ(Lv3)	34	特殊	莫古利遭遇率增加25%、胖陆行鸟遭遇率增加25%
トレジャ-ハンタ-(Lv1)	12	特殊	容易得到稀有物品，效果微弱
トレジャ-ハンタ-(Lv2)	16	特殊	容易得到稀有物品，效果弱
トレジャ-ハンタ-(Lv3)	20	特殊	容易得到稀有物品，效果中

其他系			
技能名称	所需CP	类别	技能效果
シエル(Lv1)	8	特殊	魔法类怪物对玩家造成的伤害减轻，效果弱
シエル(Lv2)	13	特殊	魔法类怪物对玩家造成的伤害减轻，效果中
シエル(Lv3)	23	特殊	魔法类怪物对玩家造成的伤害减轻，效果强
まもりのうた(Lv1)	10	歌	队伍受到的伤害减轻，效果微弱
まもりのうた(Lv2)	15	歌	队伍受到的伤害减轻，效果弱
まもりのうた(Lv3)	30	歌	队伍受到的伤害减轻，效果中
マイティガ-ド	40	魔法	队伍受到的伤害减轻，效果强
れんぞくま	22	特殊	魔法类技能的发动效果变为2倍，只限发动该技能的角色
フェイス	20	特殊	魔法类技能的发动效果变为1.2倍，队伍全员都适用
ソウルボイス	25	特殊	歌类技能的发动效果变为2倍，只限发动该技能的角色
アイテムの知识	14	特殊	HP回复系的道具效果变为2倍

角色养成



等级初始化

角色达到Lv99后可以通过等级初始化（レベル初期化）来进一步强化该名角色。选择该选项后，角色的等级会降到Lv1，角色数据、CP和技能都会回到Lv1时的状态，但角色的CP上限会增加（具体增加数值见下表），通过收集卡片强化的数值会保留，通过技能书学到的技能也会继承。

初始化回数	1	2	3	4	5	6
增加CP	10	8	8	6	6	4

卡片强化

在队伍编成里选择卡片强化（コレカクリスタリウム）可消耗已获得的收集卡片来对角色的各方面数据进行进一步强化。使用不同组合的卡片可以对强化的成功率和Critical率进行加成补正。卡片稀有度越高，增加的数值就越多。每次最多可以同时选择8张卡片对角色进行强化。同一张卡、同名称卡片以及同种稀有度都会对成功率和Critical率进行补正，效果由高到低。



推荐的养成方法

选择一名能力比较出众的角色作为主轴角色进行培养，不断用收集卡片对其进行强化，习得EXP上升技能，达到Lv99后便初始化以增加CP上限。之后用该名角色作为队长来分批次培养其他三名队员即可。

角色数据篇



角色满级数据为一名角色达到Lv99时的能力数值，没有用收集卡片进行过能力修正，没有装备增强系技能。

角色满级数据一览

作品	角色名	译名	召唤兽	HP	力量	魔力	速度	运气	体力	精神
Final Fantasy Ⅰ	ウォーリア・オブ・ライト	光之战士	ラムウ	8798	240	119	138	120	213	95
Final Fantasy Ⅰ	セ-ラ姫	塞拉公主	シヴァ	2476	69	92	69	255	43	179
Final Fantasy Ⅱ	フリオニ-ル	斐里奥尼鲁	ラムウ	6894	210	94	120	180	208	95
Final Fantasy Ⅱ	ミンウ	敏武	オ-ディン	6010	69	208	119	180	117	180
Final Fantasy Ⅲ	オニオンナイト	洋葱剑士	イフリ-ト	5019	119	134	251	94	117	136
Final Fantasy Ⅲ	シド	希德	シヴァ	6549	94	67	135	242	134	117
Final Fantasy Ⅳ	セシル	塞西尔	オ-ディン	7810	134	120	135	176	135	156
Final Fantasy Ⅳ	ロ-ザ	罗莎	オ-ディン	5017	94	213	120	137	95	234
Final Fantasy Ⅳ	リディア	丽蒂雅	バハム-ト	4567	119	242	134	180	95	211
Final Fantasy Ⅳ	カイン	凯因	オ-ディン	6927	240	67	117	134	209	42
Final Fantasy Ⅳ	エッジ	艾吉	イフリ-ト	6048	176	69	252	117	211	135
Final Fantasy Ⅴ	バッツ	巴兹	イフリ-ト	5477	119	133	236	137	134	117
Final Fantasy Ⅴ	ファリス	法丽斯	イフリ-ト	5528	138	138	236	134	179	138
Final Fantasy Ⅴ	レナ	雷娜	オ-ディン	4469	119	175	117	180	94	212
Final Fantasy Ⅴ	ガラフ	格纳夫	ナイツオブラウンド	7108	211	92	136	138	211	121
Final Fantasy Ⅵ	ティナ	蒂娜	バハム-ト	3476	92	237	134	138	118	212
Final Fantasy Ⅵ	セリス	莎莉丝	バハム-ト	5462	136	210	179	67	135	134
Final Fantasy Ⅵ	ロック	洛克	イフリ-ト	4916	136	139	188	242	134	118
Final Fantasy Ⅵ	エドガ-	艾德	シヴァ	5869	210	68	121	135	175	120
Final Fantasy Ⅶ	クラウド	克劳德	ナイツオブラウンド	8578	234	121	118	95	206	118
Final Fantasy Ⅶ	エアリス	爱丽丝	ナイツオブラウンド	4046	121	207	135	136	69	211
Final Fantasy Ⅶ	ティファ	蒂法	シヴァ	7066	213	121	177	117	135	119
Final Fantasy Ⅶ	バレット	巴雷特	ラムウ	7944	181	94	92	137	205	137
Final Fantasy Ⅶ	セフィロス	萨菲罗斯	イフリ-ト	7688	253	243	135	92	242	178
Final Fantasy Ⅶ	ユフィ	尤菲	イフリ-ト	5479	138	121	243	206	135	176
Final Fantasy Ⅷ	スコ-ル	史考尔	シヴァ	6419	177	120	136	133	178	94
Final Fantasy Ⅷ	サイファ-	塞法	シヴァ	6506	181	118	138	178	181	95
Final Fantasy Ⅷ	リノア	莉诺雅	イフリ-ト	5525	172	168	133	119	133	139
Final Fantasy Ⅷ	ラグナ	拉格那	シヴァ	5030	175	93	118	121	137	121
Final Fantasy Ⅸ	ジタン	希丹	イフリ-ト	5547	138	137	249	180	134	121
Final Fantasy Ⅸ	ビビ	比比	バハム-ト	3494	92	252	93	92	67	241
Final Fantasy Ⅸ	エ-コ	艾可	ナイツオブラウンド	4510	69	213	117	176	94	209
Final Fantasy Ⅸ	ガ-ネット	嘉莉特	バハム-ト	4486	69	238	136	134	118	181
Final Fantasy Ⅹ	ティ-ダ	提达	バハム-ト	6904	136	121	186	121	175	136
Final Fantasy Ⅹ	ユウナ	尤娜	バハム-ト	5554	69	204	93	138	93	243
Final Fantasy Ⅹ	ア-ロン	奥隆	イフリ-ト	8856	250	42	95	121	242	67
Final Fantasy Ⅹ	ジェクト	杰克特	イフリ-ト	8585	236	95	121	121	212	134
Final Fantasy XI	シャントット	夏托托	シヴァ	3540	43	255	120	94	95	250
Final Fantasy XI	プリッシュ	普利修	ラムウ	8952	235	120	92	135	205	137
Final Fantasy XI	アフマウ	阿美玛	オ-ディン	3967	92	210	121	136	94	176
Final Fantasy XI	リリゼット	莉莉杰特	シヴァ	4522	171	137	172	136	117	138
Final Fantasy XII	ヴァン	梵	イフリ-ト	5998	137	135	179	242	136	117
Final Fantasy XII	ア-シェ	艾雪	バハム-ト	5408	137	171	117	167	118	172
Final Fantasy XII	バルフレア	巴尔佛雷亚	イフリ-ト	6475	168	92	242	208	134	134
Final Fantasy XII	フラン	芙兰	イフリ-ト	7002	213	209	171	42	175	136
Final Fantasy XIII	ライトニング	雷霆	オ-ディン	5419	133	176	176	138	136	138
Final Fantasy XIII	スノウ	斯诺	シヴァ	9999	138	93	136	168	255	95
Final Fantasy XIII	ホ-プ	霍普	バハム-ト	3926	120	206	117	168	93	208
Final Fantasy XIII	ヴァニラ	香草	バハム-ト	4431	92	171	139	138	117	171
Final Fantasy XIV	ヤ・シュトラ	亚・修特拉	オ-ディン	3947	94	209	118	179	121	240
Final Fantasy USA	ザッシュ	本杰明	シヴァ	6471	209	176	177	136	136	181
Final Fantasy Tactics	ラムザ	拉姆萨	ナイツオブラウンド	5476	137	137	137	137	139	136
Final Fantasy Tactics	アグリアス	阿格莉娅斯	ラムウ	6593	213	138	43	135	182	138
Final Fantasy Ⅹ-2	ユウナ 2nd Ver	尤娜	バハム-ト	6086	67	241	118	136	117	234
Final Fantasy Ⅹ-2	リュック 2nd Ver	琉库	イフリ-ト	5549	135	120	239	172	134	134
Final Fantasy Ⅹ-2	パイン	派因	シヴァ	6488	212	120	172	93	208	93
Final Fantasy Crystal Chronicles	キアラン	加兰	シヴァ	6607	181	136	136	137	208	133
Final Fantasy Ⅶ Advent Children	ティファ 2nd Ver	蒂法	イフリ-ト	7100	241	120	187	138	172	139
Final Fantasy Ⅶ Advent Children	クラウド 2nd Ver	克劳德	イフリ-ト	8633	237	120	134	119	207	121
Crisis Core-Final Fantasy Ⅶ	ザックス	扎克斯	イフリ-ト	8817	233	95	184	119	220	93
Dissidia Final Fantasy	コスモス	克斯莫斯	オ-ディン	3480	68	239	92	255	68	255
Dissidia Final Fantasy	カオス	卡奥斯	バハム-ト	9999	255	255	28	21	255	255
Final Fantasy 零式	エ-ス	艾斯	バハム-ト	4526	95	240	92	135	94	209
Final Fantasy 零式	マキナ	马奇那	イフリ-ト	6002	210	119	139	134	136	117
Final Fantasy 零式	レム	蕾姆	オ-ディン	4914	135	181	118	208	119	211
Final Fantasy XIII-2	セラ	塞拉	バハム-ト	5015	136	209	137	181	121	176
Final Fantasy XIII-2	ノエル	诺艾尔	ラムウ	6601	208	93	182	120	180	95
Lightning Returns:Final Fantasy XIII	ライトニング 2nd Ver	雷霆	オ-ディン	5928	232	191	145	110	137	196

角色技能及特点

由于本作新增加了卡片强化系统，所以本作中的角色能力就不像前作中那么固定了，所有的角色都可以被培养得很强力。这里的角色特点只描述在没有进行过附加强化时的情况，也就是各个角色的原始特征。





洋葱剑士（オニオンナイト）

出自Final Fantasy Ⅲ

解说：拥有速度强化技能，再加上其本身速度数值十分高，在FMS中很好用。

等级	习得技能
1	すばやさアップ(Lv1)
1	风のラプソディ(Lv1)
5	けいかい
10	ブリザド
15	ぶんしん(Lv1)
20	ケアル
25	ヘイスト(Lv1)
30	リジェネ(Lv1)
35	すばやさアップ(Lv2)
40	にんじゅつ
45	サンダ-
50	风のラプソディ(Lv2)
55	うそなき(Lv1)
60	ファイア
65	はげます(Lv1)
70	ヘイスト(Lv2)
75	エアロ
80	歩くとHP回复
85	すばやさアップ(Lv3)
90	风のラプソディ(Lv3)
95	オ-トポ-ション

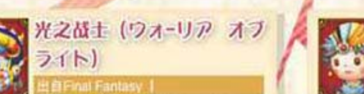


罗莎（ロ-ザ）

出自Final Fantasy Ⅳ（DLC角色）

解说：技能以回复系为主，还拥有ライブラ（Lv1）和ホ-リ-，比较适合高难度的混沌地图。

等级	习得技能
1	ケアル
1	せいしんアップ(Lv1)
5	いのり(Lv1)
10	ブリンク(Lv1)
15	いやしのうた(Lv1)
20	インビジ(Lv1)
25	ケアルラ
30	せいしんアップ(Lv2)
35	まりょくのうた(Lv2)
40	シエル(Lv2)
45	いのり(Lv2)
50	ブリンク(Lv2)
55	いやしのうた(Lv2)
60	ライブラ(Lv1)
65	ケアルガ
70	せいしんアップ(Lv3)
75	まりょくのうた(Lv3)
80	シエル(Lv3)
85	いのり(Lv3)
90	フルケア
95	ホ-リ-



光之战士（ウォ-リア オブ ライト）

出自Final Fantasy Ⅰ

解说：专用技能クラスチエンジ减轻伤害效果十分优秀，并且可以习得很多加强火力的增强系技能。光之战士能做到攻防一体并且能力比较出众，很适合在BMS中使用。

等级	习得技能
1	ためる(Lv1)
1	ちからアップ(Lv1)
5	がまん(Lv1)
10	すてみ(Lv1)
15	たいりょくアップ(Lv1)
20	ア-マ-ブレイク(Lv1)
25	プロテス(Lv1)
30	ためる(Lv2)
35	ちからアップ(Lv2)
40	クラスチエンジ
45	がまん(Lv2)
50	すてみ(Lv2)
55	たいりょくアップ(Lv2)
60	ア-マ-ブレイク(Lv2)
65	プロテス(Lv2)
70	ためる(Lv3)
75	ついかぎり
80	がまん(Lv3)
85	すてみ(Lv3)
90	たいりょくアップ(Lv3)
95	ア-マ-ブレイク(Lv3)



斐里奥尼鲁（フリオニ-ル）

出自Final Fantasy Ⅱ

解说：专用技能ブラッドウエポン的回复效果十分优秀，又拥有各个等级的りゅうけん技能，使得斐里奥尼鲁的回复能力十分出众。

等级	习得技能
1	チャクラ(Lv1)
1	HPアップ(Lv1)
5	がまん(Lv1)
10	カウンタ-(Lv1)
15	森のノクタ-ン(Lv1)
20	りゅうけん(Lv1)
25	バ-サク(Lv1)
30	チャクラ(Lv2)
35	HPアップ(Lv2)
40	ブラッドウエポン
45	がまん(Lv2)
50	カウンタ-(Lv2)
55	森のノクタ-ン(Lv2)
60	りゅうけん(Lv2)
65	バ-サク(Lv2)
70	チャクラ(Lv3)
75	HPアップ(Lv3)
80	カウンタ-(Lv3)
85	森のノクタ-ン(Lv3)
90	りゅうけん(Lv3)
95	バ-サク(Lv3)



希德（シド）

出自Final Fantasy Ⅲ

解说：希德是所有角色中惟一能自己学会ライブラ(Lv3)的。不过本作中该技能还可以通过道具书习得，所以他的优势也就没那么大了。

等级	习得技能
1	がまん(Lv1)
1	うんアップ(Lv1)
5	罠发见(Lv1)
10	はげます(Lv1)
15	格斗(Lv1)
20	いのり(Lv1)
25	サイトロ(Lv1)
30	がまん(Lv2)
35	うんアップ(Lv2)
40	ライブラ(Lv3)
45	罠发见(Lv2)
50	はげます(Lv2)
55	格斗(Lv2)
60	いのり(Lv2)
65	がまん(Lv3)
70	うんアップ(Lv3)
75	オ-トポ-ション
80	罠发见(Lv3)
85	アイテムの知识
90	はげます(Lv3)
95	いのり(Lv3)



丽蒂雅（リディア）

出自Final Fantasy Ⅳ

解说：魔力和精神数值比较高，适合在BMS中当作黑魔法师使用。

等级	习得技能
1	ファイア(Lv1)
1	まりょくのうた(Lv1)
5	おうえん(Lv1)
10	うんアップ(Lv1)
15	うそなき(Lv1)
20	ファイラ
25	まりょくのうた(Lv2)
30	おうえん(Lv2)
35	うんアップ(Lv2)
40	ブリザラ
45	サンダラ
50	おもいだす
55	まりょくのうた(Lv3)
60	おうえん(Lv3)
65	うんアップ(Lv3)
70	ファイガ
75	ブリザガ
80	サンダガ
85	つよがる
90	メテオ
95	レベル5フレア



塞拉公主（セ-ラ姫）

出自Final Fantasy Ⅰ

解说：拥有所有Lv2、3的歌系技能以及使歌系技能效果加倍的专用技能ソウルボイス，不愧是歌姬。

等级	习得技能
1	いのり(Lv1)
1	まもりのうた(Lv1)
5	ちからのうた(Lv2)
10	まりょくのうた(Lv2)
15	うんのうた(Lv2)
20	たいりょくのうた(Lv2)
25	せいしんのうた(Lv2)
30	すばやさのうた(Lv2)
35	はげます(Lv2)
40	ソウルボイス
45	いのり(Lv2)
50	まもりのうた(Lv2)
55	ちからのうた(Lv3)
60	まりょくのうた(Lv3)
65	うんのうた(Lv3)
70	たいりょくのうた(Lv3)
75	せいしんのうた(Lv3)?
80	すばやさのうた(Lv3)
85	はげます(Lv3)
90	いのり(Lv3)
95	まもりのうた(Lv3)



敏武（ミンウ）

出自Final Fantasy Ⅱ

解说：拥有很多回复和伤害减轻的技能，95级会习得性能很高的攻击魔法アルテマ。

等级	习得技能
1	ケアル
1	シエル(Lv1)
5	まりょくアップ(Lv1)
10	プロテス(Lv1)
15	いのり(Lv1)
20	せいしんアップ(Lv1)
25	リジエネ(Lv1)
30	ケアルラ
35	シエル(Lv2)
40	まりょくアップ(Lv2)
45	プロテス(Lv2)
50	いのり(Lv2)
55	せいしんアップ(Lv2)
60	リジエネ(Lv2)
65	ケアルガ
70	シエル(Lv3)
75	プロテス(Lv3)
80	いのり(Lv3)
85	せいしんアップ(Lv3)
90	リジエネ(Lv3)
95	アルテマ

塞西尔（セシル）

出自Final Fantasy Ⅳ

解说：比较平庸的角色，能力数值也不太出众。

等级	习得技能
1	ケアル
1	あんこく(Lv1)
5	シエル(Lv1)
10	HPアップ(Lv1)
15	ためる(Lv1)
20	プロテス(Lv1)
25	ア-マ-ブレイク(Lv1)
30	ケアルラ
35	インビジ(Lv1)
40	ダブルフェイズ
45	あんこく(Lv2)
50	シエル(Lv2)
55	HPアップ(Lv2)
60	ためる(Lv2)
65	プロテス(Lv2)
70	ア-マ-ブレイク(Lv2)
75	あんこく(Lv3)
80	HPアップ(Lv3)
85	ためる(Lv3)
90	プロテス(Lv3)
95	マイティガ-ド



凯因（カイン）

出自Final Fantasy Ⅳ

解说：拥有很多力量增强系技能和强力的对BOSS技能，是典型的物理输出型角色。

等级	习得技能
1	バ-サク(Lv1)
1	すてみ(Lv1)
5	りゅうけん(Lv1)
10	なだめる
15	ウエポンブレイク(Lv1)
20	ちからアップ(Lv1)
25	チャクラ(Lv1)
30	カウンタ-(Lv1)
35	バ-サク(Lv2)
40	ブラインドオブドラグ-ン
45	がまん(Lv1)
50	すてみ(Lv2)
55	ちからアップ(Lv2)
60	りゅうけん(Lv2)
65	ウエポンブレイク(Lv2)
70	がまん(Lv2)
75	チャクラ(Lv2)
80	バ-サク(Lv3)
85	ちからアップ(Lv3)
90	りゅうけん(Lv3)
95	ウエポンブレイク(Lv3)



艾吉（エッジ）

出自Final Fantasy Ⅳ

解说：拥有很多速度强化类技能，同时具备减防技能アーマーブレイク，在BMS和FMS中都比较好用。

等级	习得技能
1	ぶんしん(Lv1)
1	すばやさアップ(Lv1)
5	すばやさのうた(Lv1)
10	アーマーブレイク(Lv1)
15	ぬすむ(Lv1)
20	チャクラ(Lv1)
25	カウンター(Lv1)
30	罠发见(Lv2)
35	すばやさアップ(Lv2)
40	ぶんしん(Lv2)
45	ぜになげ
50	すばやさのうた(Lv2)
55	アーマーブレイク(Lv2)
60	ぬすむ(Lv2)
65	チャクラ(Lv2)
70	カウンター(Lv2)
75	ついかぎり
80	すばやさアップ(Lv3)
85	ぶんしん(Lv3)
90	すばやさのうた(Lv3)
95	ぬすむ(Lv3)



蕾娜（レナ）

出自Final Fantasy Ⅴ

解说：拥有许多魔法攻击技能，尤其是强力的グラビデ、レベル5フレア，但蕾娜本身的魔力并不是很高。

等级	习得技能
1	ケアル
1	プロテス(Lv1)
5	せいしんアップ(Lv1)
10	リジェネ(Lv1)
15	まりょくのうた(Lv1)
20	いのり(Lv1)
25	ケアルラ
30	プロテス(Lv2)
35	せいしんアップ(Lv2)
40	ライブラ(Lv1)
45	リジェネ(Lv2)
50	まりょくのうた(Lv2)
55	いのり(Lv2)
60	グラビデ
65	プロテス(Lv3)
70	せいしんアップ(Lv3)
75	リジェネ(Lv3)
80	れんぞくま
85	まりょくのうた(Lv3)
90	いのり(Lv3)
95	レベル5フレア



莎莉丝（セリス）

出自Final Fantasy Ⅵ

解说：比较平衡的角色，拥有全等级的がまん算是莎莉丝的一个小特点。

等级	习得技能
1	ファイア
1	りゅうけん(Lv1)
5	がまん(Lv1)
10	インビジ(Lv1)
15	ケアル
20	まりょくのうた(Lv1)
25	エアロ
30	いやしのうた(Lv1)
35	りゅうけん(Lv2)
40	ファイラ
45	ブリザラ
50	がまん(Lv2)
55	ケアルラ
60	まりょくのうた(Lv2)
65	エアロラ
70	いやしのうた(Lv2)
75	つよがる
80	ジハード
85	りゅうけん(Lv3)
90	ブリザガ
95	がまん(Lv3)



克劳德（クラウド）

出自Final Fantasy Ⅶ

解说：拥有着很多物理攻击系技能以及强力的对BOSS技能，属于强力的物理攻击型角色。

等级	习得技能
1	ためる(Lv1)
1	すてみ(Lv1)
5	アーマーブレイク(Lv1)
10	たいりょくのうた(Lv1)
15	ウエポンブレイク(Lv1)
20	气孔弹(Lv1)
25	りゅうけん(Lv1)
30	ちからのうた(Lv1)
35	ためる(Lv2)
40	超究武神霸斩
45	すてみ(Lv2)
50	たいりょくのうた(Lv2)
55	气孔弹(Lv2)
60	りゅうけん(Lv2)
65	ちからのうた(Lv2)
70	ためる(Lv3)
75	すてみ(Lv3)
80	气孔弹(Lv3)
85	たいりょくのうた(Lv3)
90	ついかぎり
95	りゅうけん(Lv3)



巴兹（バッツ）

出自Final Fantasy Ⅴ

解说：速度数值较高，FMS加成技能较多，适合用于FMS中。

等级	习得技能
1	ダッシュ(Lv1)
1	风のラプソディ(Lv1)
5	けいかい
10	ほんきだせ(Lv1)
15	チョコケアル
20	あやす
25	うんのうた(Lv1)
30	ものまね
35	なだめる
40	魔法剑二刀流みだれうち
45	ブリンク(Lv1)
50	风のラプソディ(Lv2)
55	ダッシュ(Lv2)
60	うんのうた(Lv2)
65	ほんきだせ(Lv2)
70	步くとHP回复
75	风のラプソディ(Lv3)
80	ダッシュ(Lv3)
85	ほんきだせ(Lv3)
90	うんのうた(Lv3)
95	オートポーション



格纳夫（ガラフ）

出自Final Fantasy Ⅴ

解说：物理攻击型角色，拥有许多物理攻击技能，其力量和体力数值也比较出众。

等级	习得技能
1	がまん(Lv1)
1	すてみ(Lv1)
5	たいりょくのうた(Lv1)
10	けいかい
15	チャクラ(Lv1)
20	HPアップ(Lv1)
25	あやす
30	格斗(Lv1)
35	がまん(Lv2)
40	すてみ(Lv2)
45	たいりょくのうた(Lv2)
50	ぜになげ
55	チャクラ(Lv2)
60	HPアップ(Lv2)
65	格斗(Lv2)
70	がまん(Lv3)
75	すてみ(Lv3)
80	たいりょくのうた(Lv3)
85	チャクラ(Lv3)
90	HPアップ(Lv3)
95	格斗(Lv3)



洛克（ロック）

出自Final Fantasy Ⅵ

解说：运气数值比较高，其他能力一般。

等级	习得技能
1	ダッシュ(Lv1)
1	うんアップ(Lv1)
5	森のノクターン(Lv1)
10	おどかす
15	大地のブルース(Lv2)
20	トレジャーハンター(Lv1)
25	ぬすむ(Lv1)
30	ダッシュ(Lv2)
35	うんアップ(Lv2)
40	ミラージュダイブ
45	森のノクターン(Lv3)
50	サイトロ(Lv2)
55	ライブラ(Lv2)
60	大地のブルース(Lv3)
65	トレジャーハンター(Lv2)
70	ぬすむ(Lv2)
75	ダッシュ(Lv3)
80	うんアップ(Lv3)
85	サイトロ(Lv3)
90	トレジャーハンター(Lv3)
95	ぬすむ(Lv3)



爱丽丝（エアリス）

出自Final Fantasy Ⅶ

解说：拥有许多回复系技能以及专用的回复技能，典型的白魔法师。

等级	习得技能
1	いのり(Lv1)
1	シエル(Lv1)
5	まもりのうた(Lv1)
10	うそなき(Lv1)
15	おうえん(Lv1)
20	いのり(Lv2)
25	シエル(Lv2)
30	まもりのうた(Lv2)
35	うそなき(Lv2)
40	大いなる福音
45	おうえん(Lv2)
50	ライブラ(Lv1)
55	ソウルボイス
60	风のラプソディ(Lv3)
65	森のノクターン(Lv3)
70	大地のブルース(Lv3)
75	フェイス
80	いのり(Lv3)
85	シエル(Lv3)
90	まもりのうた(Lv3)
95	ホーリー



法丽斯（ファリス）

出自Final Fantasy Ⅴ

解说：速度数值较高，适用于FMS中，其他方面比较平庸。

等级	习得技能
1	ぶんしん(Lv1)
1	ウエポンブレイク(Lv1)
5	罠发见(Lv1)
10	シエル(Lv2)
15	ヘイスト(Lv2)
20	罠发见(Lv2)
25	ウエポンブレイク(Lv3)
30	ぶんしん(Lv2)
35	えいゆうのうた(Lv1)
40	サンダラ
45	シエル(Lv2)
50	ヘイスト(Lv2)
55	エアロラ
60	サイトロ(Lv1)
65	ウエポンブレイク(Lv3)
70	ぶんしん(Lv3)
75	えいゆうのうた(Lv2)
80	グラビデ
85	シエル(Lv3)
90	マイティガード
95	えいゆうのうた(Lv3)



蒂娜（ティナ）

出自Final Fantasy Ⅵ

解说：使魔法效果变为3倍的专用技能トランス让蒂娜成为魔法攻击型角色的代表，还拥有可以提高同伴魔法效果的技能フェイス，如果想组成魔法系队伍，那蒂娜是必不可少的。

等级	习得技能
1	ケアル
1	ファイラ
5	まりょくアップ(Lv1)
10	インビジ(Lv1)
15	ブリザラ
20	サンダラ
25	おうえん(Lv1)
30	まりょくアップ(Lv2)
35	インビジ(Lv2)
40	トランス
45	ケアルラ
50	ファイガ
55	まりょくアップ(Lv3)
60	おうえん(Lv2)
65	おもいだす
70	ブリザガ
75	フェイス
80	サンダガ
85	れんぞくま
90	アルテマ
95	レベル5フレア



艾德（エドガー）

出自Final Fantasy Ⅵ

解说：拥有比较珍贵的技能ブリンク(Lv3)。

等级	习得技能
1	アーマーブレイク(Lv1)
1	罠发见(Lv1)
5	ウエポンブレイク(Lv1)
10	ためる(Lv1)
15	はげます(Lv1)
20	ブリンク(Lv1)
25	ぜになげ
30	アーマーブレイク(Lv2)
35	ウエポンブレイク(Lv2)
40	えいゆうのうた(Lv1)
45	ためる(Lv2)
50	はげます(Lv2)
55	ブリンク(Lv2)
60	アイテムの知识
65	アーマーブレイク(Lv3)
70	ウエポンブレイク(Lv3)
75	えいゆうのうた(Lv2)
80	オートポーション
85	ためる(Lv3)
90	はげます(Lv3)
95	ブリンク(Lv3)



蒂法（ティファ）

出自Final Fantasy Ⅶ

解说：物理攻击型角色，其他能力一般。

等级	习得技能
1	カウンター(Lv1)
1	すばやさのうた(Lv1)
5	ちからアップ(Lv1)
10	ぶんしん(Lv1)
15	ウエポンブレイク(Lv1)
20	アーマーブレイク(Lv1)
25	格斗(Lv1)
30	ダッシュ(Lv1)
35	すばやさのうた(Lv2)
40	ファイナルヘヴン
45	カウンター(Lv2)
50	ちからアップ(Lv2)
55	ウエポンブレイク(Lv2)
60	アーマーブレイク(Lv2)
65	格斗(Lv2)
70	ダッシュ(Lv2)
75	すばやさのうた(Lv3)
80	カウンター(Lv3)
85	ちからアップ(Lv3)
90	ウエポンブレイク(Lv3)
95	アーマーブレイク(Lv3)



巴雷特（バレット）

出自Final Fantasy Ⅶ

解说：物理攻击系角色，但能力一般。

等级	习得技能
1	气孔弹(Lv1)
1	すてみ(Lv1)
5	たいりょくのうた(Lv1)
10	はげます(Lv1)
15	がまん(Lv1)
20	HPアップ(Lv1)
25	ほんきだせ(Lv1)
30	サイトロ(Lv1)
35	气孔弹(Lv2)
40	すてみ(Lv2)
45	たいりょくのうた(Lv2)
50	はげます(Lv2)
55	がまん(Lv2)
60	HPアップ(Lv2)
65	ほんきだせ(Lv2)
70	サイトロ(Lv2)
75	气孔弹(Lv3)
80	すてみ(Lv3)
85	たいりょくのうた(Lv3)
90	がまん(Lv3)
95	ほんきだせ(Lv3)



史考尔（スコール）

出自Final Fantasy Ⅷ

解说：比较平庸的角色，各方面能力都不太出众。

等级	习得技能
1	カウンター(Lv1)
1	ウエポンブレイク(Lv1)
5	森のノクターン(Lv1)
10	たいりょくアップ(Lv1)
15	アーマーブレイク(Lv1)
20	すてみ(Lv1)
25	プロテス(Lv1)
30	森のノクターン(Lv2)
35	ウエポンブレイク(Lv2)
40	エンドオブハート?
45	カウンター(Lv2)
50	たいりょくのうた(Lv2)
55	アーマーブレイク(Lv2)
60	すてみ(Lv2)
65	プロテス(Lv2)
70	ウエポンブレイク(Lv3)
75	カウンター(Lv3)
80	たいりょくアップ(Lv3)
85	アーマーブレイク(Lv3)
90	すてみ(Lv3)
95	プロテス(Lv3)



拉格那（ラグナ）

出自Final Fantasy Ⅷ

解说：比较平庸的角色，没有太出众的地方。

等级	习得技能
1	はげます(Lv1)
1	ためる(Lv1)
5	ちからのうた(Lv1)
10	りゅうけん(Lv1)
15	气孔弹(Lv1)
20	たいりょくアップ(Lv1)
25	カウンター(Lv1)
30	ためる(Lv2)
35	はげます(Lv2)
40	デスペラード
45	ちからのうた(Lv2)
50	りゅうけん(Lv2)
55	气孔弹(Lv2)
60	たいりょくアップ(Lv2)
65	カウンター(Lv2)
70	オートポーション
75	ぜになげ
80	ためる(Lv3)
85	はげます(Lv3)
90	ちからのうた(Lv3)
95	气孔弹(Lv3)



艾可（エーコ）

出自Final Fantasy Ⅸ

解说：回复辅助系角色，同时也拥有フェイス、ホーリー等高输出的魔法技能，考虑到ホーリー的发动次数限制，可以通过技能书学会的其他魔法加以配合。

等级	习得技能
1	ケアル
1	シエル(Lv1)
5	まもりのうた(Lv1)
10	せいしんアップ(Lv1)
15	いやしのうた(Lv1)
20	おもいだす
25	ケアルラ
30	シエル(Lv2)
35	まもりのうた(Lv2)
40	せいしんアップ(Lv2)
45	いやしのうた(Lv2)
50	おうえん(Lv2)
55	つよがる(Lv2)
60	ケアルガ
65	シエル(Lv3)
70	まもりのうた(Lv3)
75	せいしんアップ(Lv3)
80	ホーリー
85	いやしのうた(Lv2)
90	おうえん(Lv2)
95	フェイス



萨菲罗斯（セフィロス）

出自Final Fantasy Ⅶ

解说：通过最难获得的黑色水晶碎片解锁的角色，但事实证明萨菲罗斯有这样的价值。初始拥有的技能バーサク让他从1级时就十分好用，在加上他拥有超高的力量和魔力数值，在BMS中十分好用。

等级	习得技能
1	バーサク(Lv1)
1	あんこく(Lv1)
5	けいかい
10	カウンター(Lv1)
15	まりょくアップ(Lv1)
20	アーマーブレイク(Lv2)
25	あんこく(Lv2)
30	ウエポンブレイク(Lv2)
35	バーサク(Lv2)
40	カウンター(Lv2)
45	グラビデ
50	まりょくアップ(Lv2)
55	ついかぎり
60	ファイガ
65	あんこく(Lv3)
70	サンダガ
75	バーサク(Lv3)
80	ブリザガ
85	まりょくアップ(Lv3)
90	カウンター(Lv3)
95	メテオ



塞法（サイファー）

出自Final Fantasy Ⅷ

解说：拥有全等级的バーサク使得他在战斗中十分强力，但是没有对BOSS技能，又受到バーサク技能的负面影响，使得他的地位十分微妙。

等级	习得技能
1	チャクラ(Lv1)
1	カウンター(Lv1)
5	ぶんしん(Lv1)
10	あんこく(Lv1)
15	たいりょくアップ(Lv1)
20	バーサク(Lv1)
25	おどかす
30	カウンター(Lv2)
35	チャクラ(Lv2)
40	ぶんしん(Lv2)
45	あんこく(Lv2)
50	たいりょくアップ(Lv2)
55	がまん(Lv2)
60	バーサク(Lv2)
65	カウンター(Lv3)
70	チャクラ(Lv3)
75	ぶんしん(Lv3)
80	あんこく(Lv3)
85	たいりょくアップ(Lv3)
90	がまん(Lv3)
95	バーサク(Lv3)



希丹（ジタン）

出自Final Fantasy Ⅸ

解说：速度比较快，又拥有许多FMS系技能，比较适合在FMS中使用。

等级	习得技能
1	罠发见(Lv1)
1	大地のブルース(Lv1)
5	すばやさのうた(Lv1)
10	トレジャーハンター(Lv1)
15	罠发见(Lv2)
20	ぬすむ(Lv1)
25	大地のブルース(Lv2)
30	ダッシュ(Lv2)
35	罠发见(Lv3)
40	グランドリーサル
45	すばやさのうた(Lv2)
50	トレジャーハンター(Lv2)
55	ぬすむ(Lv2)
60	アイテムの知识
65	大地のブルース(Lv3)
70	歩くとHP回复
75	ダッシュ(Lv3)
80	すばやさのうた(Lv3)
85	オートポーション
90	トレジャーハンター(Lv3)
95	ぬすむ(Lv3)



嘉莉特（ガーネット）

出自Final Fantasy Ⅸ

解说：魔力比较高，其他能力一般，拥有减轻伤害的技能マイティガード算是她的惟一亮点了。

等级	习得技能
1	まりょくアップ(Lv1)
1	シエル(Lv1)
5	プロテス(Lv1)
10	リジエネ(Lv1)
15	おうえん(Lv1)
20	いのり(Lv1)
25	おもいだす
30	えいゆうのうた(Lv1)
35	ケアルガ
40	ライブラ(Lv1)
45	シエル(Lv2)
50	まりょくアップ(Lv2)
55	プロテス(Lv2)
60	リジエネ(Lv2)
65	おうえん(Lv2)
70	いのり(Lv2)
75	マイティガード
80	まりょくアップ(Lv3)
85	えいゆうのうた(Lv2)
90	れんぞくま
95	フルケア



尤菲（ユフィ）

出自Final Fantasy Ⅶ（DLC角色）

解说：拥有获得道具的技能ぬすむ、トレジャーハンター以及削弱技能うそなき和重复技能ものまね，使她成为了很出色的辅助型角色。

等级	习得技能
1	うそなき(Lv1)
1	トレジャーハンター(Lv1)
5	ものまね
10	ぬすむ(Lv1)
15	チョコケアル
20	うんのうた(Lv1)
25	すばやさアップ(Lv1)
30	ヘイスト(Lv2)
35	トレジャーハンター(Lv2)
40	うそなき(Lv2)
45	ぬすむ(Lv2)
50	うんのうた(Lv2)
55	罠发见(Lv2)
60	すばやさアップ(Lv2)
65	ヘイスト(Lv3)
70	トレジャーハンター(Lv3)
75	うそなき(Lv3)
80	ぬすむ(Lv3)
85	うんのうた(Lv3)
90	罠发见(Lv3)
95	すばやさアップ(Lv3)



莉诺雅（リノア）

出自Final Fantasy Ⅷ

解说：拥有对BOSS技能、各种歌系技能以及削弱类技能，并且还有歌系强化专用技能ソウルボイス，使得莉诺雅更适合作为一个辅助型角色。

等级	习得技能
1	カウンター(Lv1)
1	ちからのうた(Lv1)
5	うそなき(Lv1)
10	あやす
15	まもりのうた(Lv1)
20	リジエネ(Lv1)
25	えいゆうのうた(Lv1)
30	カウンター(Lv2)
35	ちからのうた(Lv2)
40	ウィッシュスター
45	うそなき(Lv2)
50	ぜになげ
55	まもりのうた(Lv2)
60	リジエネ(Lv2)
65	えいゆうのうた(Lv2)
70	カウンター(Lv3)
75	ちからのうた(Lv3)
80	うそなき(Lv3)
85	まもりのうた(Lv3)
90	リジエネ(Lv3)
95	えいゆうのうた(Lv3)



比比（ビビ）

出自Final Fantasy Ⅸ

解说：虽然没有对BOSS技能，但拥有各种魔法技能以及相当出众的魔法能力，可以将比比打造成为一个火力充足的魔法攻击手。

等级	习得技能
1	ファイア
1	せいしんのうた(Lv1)
5	まりょくアップ(Lv1)
10	ファイラ
15	ブリザラ
20	おもいだす
25	サンダラ
30	エアロラ
35	せいしんのうた(Lv2)
40	グラビデ
45	まりょくアップ(Lv2)
50	ファイガ
55	ブリザガ
60	せいしんのうた(Lv3)
65	ジハード
70	まりょくアップ(Lv3)
75	サンダガ
80	エアロガ
85	れんぞくま
90	トルネド
95	レベル5フレア



提达（ティーダ）

出自Final Fantasy Ⅹ

解说：比较平庸的角色，本作中提达的速度也不再具备优势，除了对BOSS技能外没有太多的看点。

等级	习得技能
1	ヘイスト(Lv1)
1	けいかい
5	チョコケアル
10	はげます(Lv1)
15	ダッシュ(Lv1)
20	あやす
25	ヘイスト(Lv2)
30	风のラプソディ(Lv2)
35	すばやさアップ(Lv2)
40	エース・オブ・ザ・ブリッツ
45	はげます(Lv2)
50	ダッシュ(Lv2)
55	ほんきだせ(Lv2)
60	风のラプソディ(Lv3)
65	サイトロ(Lv1)
70	ヘイスト(Lv3)
75	すばやさアップ(Lv3)
80	はげます(Lv3)
85	サイトロ(Lv2)
90	ダッシュ(Lv3)
95	ほんきだせ(Lv3)



尤娜（ユウナ）

出自Final Fantasy X

解说：魔力不错，不但拥有强力的回复技能，同时也拥有强力的对BOSS魔法技能和ホーリー，当作回复手或攻击手来使用都行。

等级	习得技能
1	おうえん(Lv1)
1	なだめる
5	プロテス(Lv1)
10	いやしのうた(Lv1)
15	せいしんアップ(Lv1)
20	ケアルラ
25	ものまね
30	ほんきだせ(Lv1)
35	おうえん(Lv2)
40	异界送り
45	プロテス(Lv2)
50	いやしのうた(Lv2)
55	せいしんアップ(Lv2)
60	ケアルガ
65	ホーリー
70	ほんきだせ(Lv2)
75	おうえん(Lv3)
80	プロテス(Lv3)
85	いやしのうた(Lv3)
90	せいしんアップ(Lv3)
95	フルケア



夏托托（シャントット）

出自Final Fantasy XI

解说：比较强力的魔法攻击型角色，拥有强力的对BOSS技能，メテオ、エアロガ等技能的威力也不俗。

等级	习得技能
1	ファイア
1	サンダラ
5	まりょくアップ(Lv1)
10	うそなき(Lv1)
15	おもいだす
20	エアロラ
25	ファイラ
30	まりょくアップ(Lv2)
35	うそなき(Lv2)
40	古代魔法
45	ブリザラ
50	つよがる
55	ジハード
60	まりょくアップ(Lv3)
65	サンダガ
70	ファイガ
75	うそなき(Lv3)
80	ブリザガ
85	エアロガ
90	れんぞくま
95	メテオ



莉莉杰特（リリゼット）

出自Final Fantasy XI

解说：比较平庸的角色，没有太突出的能力和特点。

等级	习得技能
1	腮发见(Lv1)
1	风のラプソディ(Lv1)
5	森のノクターン(Lv1)
10	いやしのうた(Lv1)
15	ダッシュ(Lv1)
20	まもりのうた(Lv1)
25	大地のブルース(Lv1)
30	トレジャーハンター(Lv1)
35	风のラプソディ(Lv2)
40	すてみ(Lv2)
45	森のノクターン(Lv2)
50	いやしのうた(Lv2)
55	まもりのうた(Lv2)
60	大地のブルース(Lv2)
65	アーマーブレイク(Lv2)
70	风のラプソディ(Lv3)
75	カウンター(Lv2)
80	森のノクターン(Lv3)
85	大地のブルース(Lv3)
90	ウエポンブレイク(Lv2)
95	いのり(Lv2)



巴尔佛雷亚（バルフレア）

出自Final Fantasy XII

解说：速度和运气数值比较不错，力量数值也还可以，具备FMS系和盗贼技能，在FMS和BMS中都比较适用。

等级	习得技能
1	ぶんしん(Lv1)
1	大地のブルース(Lv1)
5	けいかい
10	ちからのうた(Lv1)
15	ウエポンブレイク(Lv1)
20	腮发见(Lv2)
25	アーマーブレイク(Lv1)
30	HPアップ(Lv1)
35	ぶんしん(Lv2)
40	大地のブルース(Lv2)
45	腮发见(Lv3)
50	トレジャーハンター(Lv2)
55	ちからのうた(Lv2)
60	ウエポンブレイク(Lv2)
65	HPアップ(Lv2)
70	ぶんしん(Lv3)
75	アーマーブレイク(Lv2)
80	りゅうけん(Lv2)
85	サイトロ(Lv2)
90	ぬすむ(Lv2)
95	大地のブルース(Lv3)



奥隆（アーロン）

出自Final Fantasy X

解说：没有对BOSS技能，但拥有ためる、あんこく、ついかぎり等强力的物理攻击技能，辅以アーマーブレイク、ちからアップ等技能，当做物理攻击手来用十分不错。

等级	习得技能
1	ためる(Lv1)
1	アーマーブレイク(Lv1)
5	ちからアップ(Lv1)
10	カウンター(Lv1)
15	あんこく(Lv1)
20	HPアップ(Lv1)
25	たいりょくのうた(Lv1)
30	おどかす
35	アーマーブレイク(Lv2)
40	ためる(Lv2)
45	ちからアップ(Lv2)
50	カウンター(Lv2)
55	あんこく(Lv2)
60	HPアップ(Lv2)
65	たいりょくのうた(Lv2)
70	アーマーブレイク(Lv3)
75	ためる(Lv3)
80	カウンター(Lv3)
85	あんこく(Lv3)
90	ついかぎり
95	たいりょくのうた(Lv3)



普利修（プリッシュ）

出自Final Fantasy XI

解说：物理攻击型角色，拥有ためる、おどかす、对BOSS技能等强力物理系技能。

等级	习得技能
1	チャクラ(Lv1)
1	格斗(Lv1)
5	HPアップ(Lv1)
10	カウンター(Lv1)
15	おどかす
20	气孔弹(Lv1)
25	いやしのうた(Lv1)
30	ためる(Lv1)
35	たいりょくのうた(Lv1)
40	五つの辉き
45	チャクラ(Lv2)
50	格斗(Lv2)
55	カウンター(Lv2)
60	いやしのうた(Lv2)
65	气孔弹(Lv2)
70	ためる(Lv2)
75	たいりょくのうた(Lv2)
80	格斗(Lv3)
85	チャクラ(Lv3)
90	ためる(Lv3)
95	气孔弹(Lv3)



梵（ヴァン）

出自Final Fantasy XII

解说：盗贼型角色，拥有トレジャーハンター、ぬすむ等获得道具的技能，配合强运，用来打道具十分不错。其他方面的数值也还看得过去，比较值得培养。

等级	习得技能
1	けいかい
1	うんアップ(Lv1)
5	腮发见(Lv1)
10	ヘイスト(Lv1)
15	ぶんしん(Lv1)
20	ダッシュ(Lv1)
25	トレジャーハンター(Lv1)
30	ぬすむ(Lv1)
35	ものまね
40	メルトクリムゾン
45	ぜになげ
50	うんアップ(Lv2)
55	ヘイスト(Lv2)
60	ぶんしん(Lv2)
65	ダッシュ(Lv2)
70	トレジャーハンター(Lv2)
75	ぬすむ(Lv2)
80	オートポーション
85	うんアップ(Lv3)
90	トレジャーハンター(Lv3)
95	ぬすむ(Lv3)



芙兰（フラン）

出自Final Fantasy XII

解说：在等级较低时就能学会很实用的力量增强系技能，配合其本身很高的力量和魔力数值，在BMS中很好用。

等级	习得技能
1	インビジ(Lv1)
1	すてみ(Lv1)
5	あんこく(Lv1)
10	チャクラ(Lv2)
15	たいりょくアップ(Lv2)
20	ためる(Lv2)
25	ちからアップ(Lv2)
30	ブリザラ
35	まりょくアップ(Lv2)
40	カウンター(Lv2)
45	せいしんアップ(Lv2)
50	エアロラ
55	すばやさアップ(Lv2)
60	すてみ(Lv2)
65	うんアップ(Lv2)
70	えいゆうのうた(Lv1)
75	あんこく(Lv2)
80	チャクラ(Lv3)
85	インビジ(Lv2)
90	バーサク(Lv2)
95	マイティガード



杰克特（ジェクト）

出自Final Fantasy X

解说：和奥隆一样属于物理攻击型角色，拥有对BOSS技能，总体来说也是个不错的物理攻击手。

等级	习得技能
1	ウエポンブレイク(Lv1)
1	バーサク(Lv1)
5	はげます(Lv1)
10	格斗(Lv1)
15	ちからのうた(Lv1)
20	たいりょくアップ(Lv1)
25	ウエポンブレイク(Lv2)
30	バーサク(Lv2)
35	はげます(Lv2)
40	キング・オブ・ザ・ブリッツ
45	格斗(Lv2)
50	ちからのうた(Lv2)
55	たいりょくアップ(Lv2)
60	ほんきだせ(Lv2)
65	ウエポンブレイク(Lv3)
70	バーサク(Lv3)
75	はげます(Lv3)
80	格斗(Lv3)
85	ちからのうた(Lv3)
90	たいりょくアップ(Lv3)
95	ほんきだせ(Lv3)



阿芙玛（アフマウ）

出自Final Fantasy XI

解说：偏魔法系的角色，拥有道具强化型技能アイテムの知识算是其亮点之一。

等级	习得技能
1	あやす
1	なだめる
5	うそなき(Lv1)
10	おうえん(Lv1)
15	チョコケアル
20	ほんきだせ(Lv1)
25	チャクラ(Lv1)
30	气孔弹(Lv1)
35	サイトロ(Lv1)
40	うそなき(Lv2)
45	おうえん(Lv2)
50	アイテムの知识
55	はげます(Lv2)
60	ライブラ(Lv1)
65	ほんきだせ(Lv2)
70	チャクラ(Lv2)
75	气孔弹(Lv2)
80	サイトロ(Lv2)
85	うそなき(Lv3)
90	おうえん(Lv3)
95	ほんきだせ(Lv3)



艾雪（アーシェ）

出自Final Fantasy XII

解说：同时拥有4种初级魔法的角色，配合技能フェイス与队伍中其他魔法型角色一起攻击很不错。

等级	习得技能
1	ケアル
1	サンダー
5	せいしんのうた(Lv1)
10	森のノクターン(Lv1)
15	ファイア
20	エアロ
25	プロテス(Lv1)
30	いのり(Lv1)
35	サンダラ
40	ケアルラ
45	せいしんのうた(Lv2)
50	森のノクターン(Lv2)
55	ファイラ
60	エアロラ
65	プロテス(Lv2)
70	いのり(Lv2)
75	グラビデ
80	フェイス
85	エアロガ
90	せいしんのうた(Lv3)
95	森のノクターン(Lv3)



雷霆（ライトニング）

出自Final Fantasy XIII

解说：比较平均的角色，各方面能力都不太突出，但专用技能オメガウエポン可以将雷霆的力量和魔力强化到较高水准。

等级	习得技能
1	エアロ
1	カウンター(Lv1)
5	ウエポンブレイク(Lv1)
10	ファイア
15	ちからのうた(Lv1)
20	アーマーブレイク(Lv1)
25	ブリザド
30	まりょくのうた(Lv1)
35	リジェネ(Lv1)
40	オメガウエポン
45	サンダー
50	カウンター(Lv2)
55	ウエポンブレイク(Lv2)
60	ライブラ(Lv2)
65	えいゆうのうた(Lv1)
70	エアロラ
75	アーマーブレイク(Lv2)
80	リジェネ(Lv2)
85	ついかぎり
90	カウンター(Lv3)
95	えいゆうのうた(Lv2)



斯诺（スノウ）

出自Final Fantasy XIII

解说： HP最高，体力也不错，是比较耐打的类型，其他能力都很一般。

等级	习得技能
1	がまん(Lv1)
1	HPアップ(Lv1)
5	大地のブルース(Lv1)
10	アーマーブレイク(Lv1)
15	カウンター(Lv1)
20	おどかす
25	すてみ(Lv1)
30	たいりょくのうた(Lv1)
35	格斗(Lv1)
40	ルーラーフィスト
45	がまん(Lv2)
50	HPアップ(Lv2)
55	カウンター(Lv2)
60	大地のブルース(Lv2)
65	アーマーブレイク(Lv2)
70	すてみ(Lv2)
75	たいりょくのうた(Lv2)
80	格斗(Lv2)
85	マイティガード
90	がまん(Lv3)
95	大地のブルース(Lv3)



亚・修特拉（ヤ・シュトラ）

出自Final Fantasy XIV

解说： 魔力和精神数值不错，还拥有增强这些能力的技能。

等级	习得技能
1	ケアル
1	まりょくアップ(Lv1)
5	あやす
10	プロテス(Lv2)
15	シエル(Lv2)
20	ケアルラ
25	せいしんアップ(Lv2)
30	エアロラ
35	リジェネ(Lv2)
40	クルセードスタンス
45	まりょくアップ(Lv2)
50	うんアップ(Lv2)
55	サイトロ(Lv2)
60	プロテス(Lv3)
65	シエル(Lv3)
70	ケアルガ
75	リジェネ(Lv3)
80	まりょくアップ(Lv3)
85	サイトロ(Lv3)
90	ホーリー
95	フルケア



阿格莉娅斯（アグリアス）

出自Final Fantasy Tactics

解说： 拥有对BOSS技能、削弱技能以及回复技能，作为物理攻击手还不错，但速度非常低，不适合用于FMS。

等级	习得技能
1	がまん(Lv1)
1	ウェポンブレイク(Lv1)
5	风のラプソディ(Lv1)
10	りゅうけん(Lv1)
15	アーマーブレイク(Lv1)
20	ケアル
25	まもりのうた(Lv1)
30	ウェポンブレイク(Lv2)
35	がまん(Lv2)
40	无双稻妻突き
45	风のラプソディ(Lv2)
50	りゅうけん(Lv2)
55	アーマーブレイク(Lv2)
60	ケアルラ
65	まもりのうた(Lv2)
70	マイティガード
75	ウェポンブレイク(Lv3)
80	がまん(Lv3)
85	风のラプソディ(Lv3)
90	りゅうけん(Lv3)
95	アーマーブレイク(Lv3)



帕茵（パイン）

出自Final Fantasy X-2

解说： 物理攻击型角色，和奥隆的定位比较类似。

等级	习得技能
1	ためる(Lv1)
1	あんこく(Lv1)
5	りゅうけん(Lv1)
10	カウンター(Lv1)
15	たいりょくのうた(Lv1)
20	格斗(Lv1)
25	アーマーブレイク(Lv2)
30	ためる(Lv2)
35	あんこく(Lv2)
40	ダンシングソード
45	りゅうけん(Lv2)
50	カウンター(Lv2)
55	たいりょくのうた(Lv2)
60	格斗(Lv2)
65	アーマーブレイク(Lv3)
70	ついかぎり
75	ためる(Lv3)
80	あんこく(Lv3)
85	りゅうけん(Lv3)
90	カウンター(Lv3)
95	たいりょくのうた(Lv3)



霍普（ホープ）

出自Final Fantasy XIII

解说： 魔力比较高，拥有エアロガ、フェイス等技能让他成为一个合格的魔法攻击手。

等级	习得技能
1	ファイア
1	エアロ
5	まりょくアップ(Lv1)
10	ブリザド
15	せいしんのうた(Lv1)
20	サンダー
25	インビジ(Lv2)
30	ファイラ
35	エアロラ
40	ラストリゾート
45	まりょくアップ(Lv2)
50	ケアルラ
55	フェイス
60	ブリザラ
65	サンダラ
70	せいしんのうた(Lv2)
75	おうえん(Lv2)
80	プロテス(Lv2)
85	エアロガ
90	シエル(Lv2)
95	リジェネ(Lv2)



本杰明（ザッシュ）

出自Final Fantasy USA

解说： 力量不错，其他能力的数值也比较，还拥有一些魔法攻击技能，值得培养。

等级	习得技能
1	ファイア
1	ためる(Lv1)
5	大地のブルース(Lv1)
10	ウェポンブレイク(Lv1)
15	ブリザド
20	アーマーブレイク(Lv1)
25	ケアル
30	サンダー
35	ぶんしん(Lv1)
40	てなげばくだん
45	大地のブルース(Lv2)
50	ウェポンブレイク(Lv2)
55	HPアップ(Lv2)
60	アーマーブレイク(Lv2)
65	ぶんしん(Lv2)
70	ちからアップ(Lv2)
75	トレジャーハンター(Lv2)
80	まりょくアップ(Lv2)
85	大地のブルース(Lv3)
90	オートポーション
95	ホーリー



尤娜（ユウナ 2nd Ver）

出自Final Fantasy X-2

解说： 虽然拥有对BOSS技能，但对应的能力是她比较差劲的力量和速度属性，比较鸡肋。但尤娜的魔力数值还是不错的，可以作为魔法攻击手来培养。

等级	习得技能
1	森のノクターン(Lv1)
1	まりょくのうた(Lv1)
5	インビジ(Lv1)
10	シエル(Lv1)
15	ファイラ
20	ブリザラ
25	森のノクターン(Lv2)
30	まりょくのうた(Lv2)
35	シエル(Lv2)
40	クイックトリガー
45	サンダラ
50	エアロラ
55	サイトロ(Lv1)
60	つよがる
65	ファイガ
70	ブリザガ
75	森のノクターン(Lv3)
80	まりょくのうた(Lv3)
85	シエル(Lv3)
90	サンダガ
95	エアロガ



加兰（キアラン）

出自Final Fantasy Crystal Chronicles

解说： 拥有攻击魔法、回复技能和对BOSS技能的魔法型角色，但能力数值比较一般，如果想要培养的话推荐用卡片强化一下。

等级	习得技能
1	プロテス(Lv1)
1	たいりょくアップ(Lv1)
5	ファイア
10	はげます(Lv1)
15	カウンター(Lv1)
20	リジェネ(Lv1)
25	たいりょくアップ(Lv2)
30	プロテス(Lv2)
35	ファイラ
40	ソウルショット
45	はげます(Lv2)
50	カウンター(Lv2)
55	リジェネ(Lv2)
60	ライブラ(Lv2)
65	歩くとHP回复
70	たいりょくアップ(Lv3)
75	プロテス(Lv3)
80	ファイガ
85	はげます(Lv3)
90	カウンター(Lv3)
95	リジェネ(Lv3)



香草（ヴァニラ）

出自Final Fantasy XIII

解说： 拥有歌系强化技能ソウルボイス以及各种Lv2的歌系技能，同时拥有闪避技能ブリンク、インビジ，比较适合作为一个辅助型角色来使用。

等级	习得技能
1	ブリンク(Lv1)
1	インビジ(Lv1)
5	チョコケアル
10	罠发见(Lv1)
15	はげます(Lv1)
20	せいしんのうた(Lv2)
25	まりょくのうた(Lv2)
30	えいゆうのうた(Lv1)
35	ブリンク(Lv2)
40	インビジ(Lv2)
45	罠发见(Lv2)
50	はげます(Lv2)
55	すばやさのうた(Lv2)
60	うんのうた(Lv2)
65	えいゆうのうた(Lv2)
70	ブリンク(Lv3)
75	インビジ(Lv3)
80	ちからのうた(Lv2)
85	たいりょくのうた(Lv2)
90	ソウルボイス
95	レベル5フレア



拉姆萨（ラムザ）

出自Final Fantasy Tactics

解说： 平均能力比较差，但拥有一些削弱类的辅助技能。

等级	习得技能
1	はげます(Lv1)
1	ウェポンブレイク(Lv2)
5	チャクラ(Lv2)
10	ヘイスト(Lv2)
15	ちからのうた(Lv2)
20	ファイラ
25	はげます(Lv2)
30	ケアルラ
35	アーマーブレイク(Lv2)
40	さけぶ
45	ものまね
50	はげます(Lv3)
55	格斗(Lv2)
60	シエル(Lv2)
65	たいりょくのうた(Lv2)
70	ダッシュ(Lv2)
75	えいゆうのうた(Lv2)
80	すてみ(Lv2)
85	プロテス(Lv2)
90	ぬすむ(Lv2)
95	アルテマ



瑞库（リュック 2nd Ver）

出自Final Fantasy X-2

解说： 速度很快的盗贼型角色，在FMS中比较适用。

等级	习得技能
1	ダッシュ(Lv1)
1	うんのうた(Lv1)
5	风のラプソディ(Lv1)
10	ヘイスト(Lv1)
15	けいかい
20	なだめる
25	ダッシュ(Lv2)
30	うんのうた(Lv2)
35	ぬすむ(Lv1)
40	ヴァジュラ
45	风のラプソディ(Lv2)
50	ヘイスト(Lv2)
55	サイトロ(Lv2)
60	ダッシュ(Lv3)
65	うんのうた(Lv3)
70	ぬすむ(Lv2)
75	风のラプソディ(Lv3)
80	ヘイスト(Lv3)
85	歩くとHP回复
90	サイトロ(Lv3)
95	ぬすむ(Lv3)



蒂法（ティファ 2nd Ver）

出自Final Fantasy VII Advent Children

解说： 拥有许多物理攻击系技能，典型的物理攻击手。

等级	习得技能
1	チャクラ(Lv1)
1	すばやさアップ(Lv1)
5	ぶんしん(Lv1)
10	ちからのうた(Lv1)
15	はげます(Lv1)
20	格斗(Lv2)
25	ダッシュ(Lv2)
30	チャクラ(Lv2)
35	すばやさアップ(Lv2)
40	ファイナルヘヴン
45	ぶんしん(Lv2)
50	ちからのうた(Lv2)
55	はげます(Lv2)
60	格斗(Lv3)
65	ダッシュ(Lv3)
70	ヘイスト(Lv2)
75	チャクラ(Lv3)
80	すばやさアップ(Lv3)
85	ぶんしん(Lv3)
90	ちからのうた(Lv3)
95	はげます(Lv3)



克劳德（クラウド 2nd Ver）

出自Final Fantasy Ⅶ Advent Children（DLC角色）

解说： 稍微比原版强一些，拥有所有等级的反击技能カウンター算是他的特点之一，持有强力的对BOSS技能，定位和原版类似。

等级	习得技能
1	カウンター(Lv1)
1	ウエポンブレイク(Lv1)
5	HPアップ(Lv1)
10	ほんきだせ(Lv1)
15	がまん(Lv1)
20	森のノクターン(Lv1)
25	バーサク(Lv1)
30	HPアップ(Lv2)
35	カウンター(Lv2)
40	超究武神覇斬ver.5
45	ウエポンブレイク(Lv2)
50	がまん(Lv2)
55	森のノクターン(Lv2)
60	バーサク(Lv2)
65	HPアップ(Lv3)
70	カウンター(Lv3)
75	あやす
80	ウエポンブレイク(Lv3)
85	がまん(Lv3)
90	森のノクターン(Lv3)
95	バーサク(Lv3)



扎克斯（ザックス）

出自Crisis Core-Final Fantasy Ⅶ

解说： 拥有ついかぎり、ためる、ちからアップ等物理攻击系技能，不错的物理攻击手，但对BOSS技能却需要其比较低的魔力数值，很不实用。

等级	习得技能
1	がまん(Lv1)
1	ためる(Lv1)
5	けいかい
10	ちからアップ(Lv1)
15	たいりょくのうた(Lv1)
20	すてみ(Lv1)
25	ためる(Lv2)
30	がまん(Lv2)
35	ちからアップ(Lv2)
40	メテオショット
45	たいりょくのうた(Lv2)
50	すてみ(Lv2)
55	ためる(Lv3)
60	气孔弹(Lv2)
65	がまん(Lv3)
70	えいゆうのうた(Lv2)
75	ちからアップ(Lv3)
80	すてみ(Lv3)
85	たいりょくのうた(Lv3)
90	气孔弹(Lv3)
95	ついかぎり



克斯莫斯（コスモス）

出自Dissidia Final Fantasy

解说： 魔力、运气和精神数值都很高，是以回复和歌系辅助技能为主的纯辅助型角色。

等级	习得技能
1	いのり(Lv1)
1	いやしのうた(Lv1)
5	はげます(Lv1)
10	ものまね
15	おうえん(Lv1)
20	うそなき(Lv1)
25	えいゆうのうた(Lv1)
30	いやしのうた(Lv2)
35	いのり(Lv2)
40	调和の力
45	はげます(Lv2)
50	おうえん(Lv2)
55	うそなき(Lv2)
60	ソウルボイス
65	えいゆうのうた(Lv2)
70	いやしのうた(Lv3)
75	いのり(Lv3)
80	はげます(Lv3)
85	歩くとHP回复
90	うそなき(Lv3)
95	えいゆうのうた(Lv3)



卡奥斯（カオス）

出自Dissidia Final Fantasy

解说： 最初就拥有メテオ、アルテマ这样的强力魔法攻击技能，但初期的CP很少，不少强力技能都处于能看不能用的状态。能力方面除了速度和运气外，其他数值都极高，但技能消耗的CP过多是其软肋，通过多次初始化等级来提高CP上限并用卡片来对较低的数值进行强化后就非常强力了。

等级	习得技能
1	メテオ
1	アルテマ
5	バーサク(Lv1)
10	格斗(Lv3)
15	ブリザガ
20	ウエポンブレイク(Lv3)
25	ちからのうた(Lv3)
30	バーサク(Lv2)
35	カウンター(Lv3)
40	究级の混沌
45	おどかす
50	ファイガ
55	アーマーブレイク(Lv3)
60	まりょくのうた(Lv3)
65	ためる(Lv3)
70	サンダガ
75	バーサク(Lv3)
80	ヘイスト(Lv3)
85	れんぞくま
90	エアロガ
95	フルケア



艾斯（エース）

出自Final Fantasy 零式

解说： 魔法系角色，拥有各种魔法攻击技能，对BOSS用魔法技能トルネド也十分强力，同时还拥有辅助其他魔法攻击手的技能フェイス。

等级	习得技能
1	ファイア
1	なだめる
5	おうえん(Lv1)
10	ブリンク(Lv1)
15	せいしんのうた(Lv1)
20	シエル(Lv1)
25	まりょくアップ(Lv1)
30	まもりのうた(Lv1)
35	ファイラ
40	キャノンレーザー
45	ブリザラ
50	おうえん(Lv2)
55	ブリンク(Lv2)
60	せいしんのうた(Lv2)
65	シエル(Lv2)
70	まりょくアップ(Lv2)
75	ファイガ
80	サンダガ
85	フェイス
90	グラビデ
95	トルネド



马奇那（マキナ）

出自Final Fantasy 零式

解说： 物理攻击型角色，其他方面比较一般。

等级	习得技能
1	HPアップ(Lv1)
1	森のノクターン(Lv1)
5	ちからアップ(Lv1)
10	チャクラ(Lv1)
15	ウエポンブレイク(Lv2)
20	あんこく(Lv1)
25	アーマーブレイク(Lv2)
30	すてみ(Lv2)
35	バーサク(Lv2)
40	HPアップ(Lv2)
45	森のノクターン(Lv2)
50	ちからアップ(Lv2)
55	チャクラ(Lv2)
60	ためる(Lv2)
65	あんこく(Lv2)
70	りゅうけん(Lv2)
75	カウンター(Lv2)
80	HPアップ(Lv3)
85	森のノクターン(Lv3)
90	チャクラ(Lv3)
95	あんこく(Lv3)



蕾姆（レム）

出自Final Fantasy 零式

解说： 运气和精神数值不错，拥有一些回复技能，不过总体来说用处不是很大。

等级	习得技能
1	ケアル
1	プロテス(Lv1)
5	うんアップ(Lv1)
10	シエル(Lv1)
15	うんのうた(Lv1)
20	リジェネ(Lv1)
25	うそなき(Lv1)
30	サイトロ(Lv1)
35	ケアルラ
40	プロテス(Lv2)
45	うんアップ(Lv2)
50	シエル(Lv2)
55	うんのうた(Lv2)
60	リジェネ(Lv2)
65	うそなき(Lv2)
70	ケアルガ
75	プロテス(Lv3)
80	うんアップ(Lv3)
85	シエル(Lv3)
90	うんのうた(Lv3)
95	リジェネ(Lv3)



塞拉（セラ）

出自Final Fantasy ⅩⅢ-2

解说： 拥有运气强化技能うんアップ和全等级的报酬增加技能サイトロ，在FMS中非常好用，加上魔力数值也过得去，在BMS中也能发挥作用。

等级	习得技能
1	サンダー
1	うんアップ(Lv1)
5	シエル(Lv1)
10	まりょくのうた(Lv1)
15	エアロ
20	カウンター(Lv1)
25	サイトロ(Lv1)
30	うんアップ(Lv2)
35	サンダラ
40	アルテミスアロー
45	シエル(Lv2)
50	まりょくのうた(Lv2)
55	エアロラ
60	カウンター(Lv2)
65	サイトロ(Lv2)
70	うんアップ(Lv3)
75	サンダガ
80	シエル(Lv3)
85	まりょくのうた(Lv3)
90	エアロガ
95	サイトロ(Lv3)



诺艾尔（ノエル）

出自Final Fantasy ⅩⅢ-2

解说： 各种类型的技能都有涉及，力量、速度都不错，很适合初期培养，没有对BOSS技能算是他惟一的不足了。

等级	习得技能
1	ウエポンブレイク(Lv1)
1	アーマーブレイク(Lv1)
5	HPアップ(Lv1)
10	大地のブルース(Lv1)
15	ためる(Lv1)
20	トレジャーハンター(Lv1)
25	えいゆうのうた(Lv1)
30	アーマーブレイク(Lv2)
35	ウエポンブレイク(Lv2)
40	HPアップ(Lv2)
45	大地のブルース(Lv2)
50	ためる(Lv2)
55	トレジャーハンター(Lv2)
60	ついかぎり
65	アーマーブレイク(Lv3)
70	ウエポンブレイク(Lv3)
75	HPアップ(Lv3)
80	大地のブルース(Lv3)
85	ためる(Lv3)
90	マイティガード
95	トレジャーハンター(Lv3)



雷霆（ライトニング 2nd Ver）

出自Lightning Returns:Final Fantasy ⅩⅢ

解说： 拥有地图技能ライブラLv1、对BOSS技能、物理、魔法系等丰富的技能种类，力量和魔力的数值也不错，但如果装备地图技能会对火力有所影响。

等级	习得技能
1	インビジ(Lv1)
1	りゅうけん(Lv1)
5	すばやさのうた(Lv1)
10	ウエポンブレイク(Lv1)
15	せいしんのうた(Lv1)
20	ブリザラ
25	ヘイスト(Lv1)
30	ファイラ
35	ライブラ(Lv1)
40	シーンドライブ
45	りゅうけん(Lv2)
50	インビジ(Lv2)
55	えいゆうのうた(Lv2)
60	つよがる
65	ウエポンブレイク(Lv2)
70	サンダラ
75	ついかぎり
80	りゅうけん(Lv3)
85	グラビデ
90	ジハード
95	ウエポンブレイク(Lv3)



文 白菜

文字冒险·推理	名侦探柯南 幻影狂诗曲		
AVG	名探偵コナン ファントム狂诗曲		
BNGI	2014年4月17日	日版	1人
6145日元	对应无意识通信/游戏AR卡片	推荐玩家年龄：12岁以上	

本作是继承前作精彩系统的“《名侦探柯南》系列”的最新作。内容比前作更加充足，并且加入了更多的语音，案件的复杂程度也更超前作（相对地难度也更高）。本作在主推“推理指令战斗”的同时，改良了前作不太受待见的一些缺点，让整体平衡和节奏都有了进步。不过特定环节的处理拖慢有些明显。另外原名中的“ファントム”在游戏中指的不是幻影而是“亡灵”，不愧是中二度爆表的命名方式。

系统介绍



存档界面

进入游戏标题画面后，按下任意功能键可以进入存档选择界面。本作支持两个存档，选择其中一个即可开始游戏。游戏的存档是自动进行的，在时间线上的任意一个片段完成、或是出现重要情节的时候就会自动存档（上屏右上角会出现SAVE字样）。

存档选择界面下方的“つづきから”为直接读取上次中断游戏的中断存档位置。“追加コンテンツ”中可以购买、或凭初回版中赠送的特典码免费换取游戏的追加剧情和种子卡片。右下角的无意识通信标识可通过点击切换ON/OFF状态，选择是否接受来自官方的本作相关宣传信息。

主菜单界面

选择存档后，会进入主菜单界面。该界面下的四个选项下文将详细解说。最下方的“データ消去”可以删除当前存档，“オプション”则是进行音量、音效、语音音量大小，汉字假名注音设定，以及文章阅读速度的设定。其中汉字假名注音（フリガナ）开启后，游戏中的汉字会用假名进行注音，对日语不太过关的玩家有着一定的帮助。

ゲームプレイ

读取当前存档的进度开始游戏。选择该项后会出现“プレイしていたシーンから”和“タイムチャートへ”上下两个选项。选择前者则自动前往上次游戏最后退出时的时间点，不过会覆盖掉中断存档；选择后者则进入时间图界面，可以选择自己喜欢的时间点开始游戏。时间图界面会在后文进行详细介绍。



エクストラモード

下分画廊（イラストギャラリー）、角色欣赏（キャラクターギャラリー）、种子卡片（タネカード）和侦探评价（探偵リザルト）选项。

画廊（イラストギャラリー）：故事中浏览过的CG图片或影像均可在此花费硬币交换。

角色欣赏（キャラクターギャラリー）：角色的立绘、语音和背景图片均可在此花费硬币交换。通关后开启。

种子卡片（タネカード）：可以查看已经获得的种子卡片情报。

侦探评价（探偵リザルト）：可以查看玩家在每一个章节获得的综合评价。完成第一章后开启。

ARモード＆マスコットキャラ

按键	效果
滑杆	移动AR形象位置
十字键	选择当前执行行动
A	执行选定的行动
B	结束AR模式
X	支付硬币
Y	改变AR形象大小
L/R	拍照

选择“ARモード”，然后将游戏附带的说明书中印有柯南立绘的AR卡片部分放置在镜头中，屏幕上即会出现柯南的AR形象。该模式下的操作如上表所示。其中按X键支付硬币需要说明一下，进入支付界面后，每按一次A键即可支付1枚硬币，支付的硬币达到一定值后即可获得游戏中赠送的特典，例如AR形象的行动、AR角色服装以及战斗用技能。其中每当获得AR角色服装后，可在“ARモード”和“マスコットキャラ”模式下进行更换鉴赏。想要集齐所有的要素共需支付1000枚硬币。

另外在剧情中因为选择错误而进入“Close The Door”或“迷宮入り”（后文详细解释）的情况下，在下屏的下方会出现“AR CONAN’S HINT”的标识，点击后同样会进入AR模式。此时让柯南的AR形象出现后，他就会给出详细的解决提示。因此游戏过程中时常会用到说明书，请将其放置在顺手的地方（笑）。

对话部分

按键	效果
滑杆/十字键	移动视点切换选框
A	阅读文本
B	快进文本
X	切换当前选定角色视点
Y	功能菜单/快速查阅情报
L	进入时间图
R	进入真实卡片界面
SELECT/START	查看文本履历

游戏的最基本部分。剧情主要在该部分以阅读文字的对话方式来推进。上屏显示游戏画面与文字，下屏则是功能界面。当上屏右上角在特定时间出现情报标识时，按下Y键即可快速查阅该情报。这些情报之后也可以在功能菜单中查阅。以下重点解说功能菜单、视点切换、时间图与真实卡片界面。

功能菜单（メニュー）

故事推进部分中按Y键可以随时打开。下分情报、地图（マップ）、侦探评价（探偵リザルト）、履历（バックログ）、种子卡片（タネカード）和游戏结束（終了する）六个功能。其中情报、地图和侦探评价要在游戏进展到一定程度后才会开放。

情报：查看当前获得的登场人物情报（Persona）、战斗用技能（Skill）、TIPS和机密（Secret）。人物情报会随着故事的进展而逐渐更新；战斗用技能在AR模式中支付硬币换取，用于强化推理指令战斗环节的同伴支援效果，一经获得后一直生效；TIPS是有关游戏中的各种说明；机密则是掌机版“《名侦探柯南》系列”前作所有的案件简易介绍。

地图（マップ）：查看地图上所有角色的所在位置。

侦探评价（探偵リザルト）：与其他界面的同名选项作用相同，可以查看玩家在每一个章节获得的综合评价。

履历（バックログ）：查看文本履历。在对话界面下直接按SELECT/START即可直接进入。

种子卡片（タネカード）：在剧情中达成特定条件，即可获得种子卡片。在时间图上前往该卡片提示的时间点，即可看到对应的剧情事件。

游戏结束（終了する）：中断游戏，退回标题画面。可选择主菜单界面下的“つづきから”回到该处。注意中断存档只在对话模式中生效。

视点切换（ザッピング）

游戏的对话部分中，下屏的固定显示器有六个，分别对应柯南、毛利兰、灰原哀（世良真纯）、服部平次、少年侦探团与怪盗基德。当一个角色的剧情发展到一定程度时，会出现“Close The Door”的情况，其显示器上的画面会显示紧紧关闭的大门，代表当前角色的剧情被锁定，无法继续发展。想要继续进行下去，就需要发展其他角色的剧情，使其出现“Open The Door”的提示，解除之前角色的剧情锁定，让剧情得以继续发展下去。如此反复就能不断推动剧情进展。点击下屏画面上的显示器，就可以随时切换至对应角色的视点进行游戏。

另外在固定显示器的右侧还有两个附加显示器，用来显示其他不特定的角色。这些角色就像是关键时刻的帮手一样，主要用于触发“Open The Door”，来辅助主要成员推进剧情。附加显示器中的角色在攻略中以“Other”作为前缀表示，他们的剧情不会发生“Close The Door”的情况，一旦出现后玩家即可优先选择。



时间图（タイムチャート）

在会引起路线分歧的环节中，如果选择错误就会导致剧情永远无法进展下去，这种情况被称为“迷宮入り”，所有的显示器都会变成白雪花，可以认为是Game Over或Bad End。要解除这种状态，就必须按下L键进入时间图，回到产生该分歧的时间点，重新进行选择。在时间图界面中，十字键与滑杆的上下是选择角色，左右是选择时间点。

时间点的图片上有时会带有特殊的标识，其意义可以参见下表。其中带有分歧标识的时间点，代表在该段时间内有发生分歧剧情的可能性。非强制性的“Close The Door”和“迷宮入り”都是因为分歧点的选择出现了失误，一旦卡关，这一类时间点就是重点调查的对象。在发生“Close The Door”的时间点上，按Y键可以看到解锁的提示。

图标	名称	说明
A	分歧	该时间点会出现对其他时间点产生影响的分歧要素
A	特殊分歧	该时间点会出现特殊的分歧要素（例如获得种子卡片，触发结局等）
	种子卡片	该时间点要求持有对应的种子卡片才能进入
	迷宮入り	该时间点无法继续触发剧情，需要进入其他分歧时间点进行解救
	特写切换视点	该时间点会出现人物特写镜头，强制要求玩家选择固定的切换视点
	DLC	该时间点要求下载了对应的DLC内容才能进入
	结局	该时间点会触发游戏的结局之一

真实卡片（真实カ–ド）

在剧情设定上，本作中所有的线索与证据都可以变化为真实卡片在移动设备中传输，以达到角色之间的情报共享。该界面下可以随时查看已经获得的线索与情报，是侦探游戏中不可或缺的部分。每当角色视点进行切换后，不同角色获得的不同真实卡片会自动按照时间点进行恰当地同步，以保证推理的顺利展开。

其余部分

除了主要的对话部分以外，也有其他各式各样的环节穿插在游戏中，让游戏过程变得丰富多彩。

答案选择（アンサ–セレクト）

这是经常穿插在对话部分中的环节。触发时上屏会出现蓝色的“SELECT！”字样，下屏界面变为蓝色，系统会给出三个选项，选择正确才能继续推动剧情发展。答案选择大都出现在推理当中，第一次答对会获得大量的硬币，出错后获得硬币会减少，但不会引发“Close The Door”和“迷宫入り”的情况，算是可以安心应对的环节。

行动选择（アクションセレクト）

这是会对剧情造成分歧的四种环节之一。触发时上屏会出现紫色的“SELECT！”字样，下屏界面变为紫色，系统会给出复数选项，要在限定时间内选择正确才能继续推动剧情发展。随着时间流逝，可选择项也会逐渐消失，最终可能会被限定为惟一一个答案，因此应该尽量快速选择。与答案选择不同的是，行动选择的选项选择错误，有可能会引发“迷宫入り”，因此需要谨慎对待。

侦探时间（ディテクティブタイム）

这是会对剧情造成分歧的四种环节之二。在限定时间内连续判断问题的环节，系统会给出一个选项，玩家要判断其是否正确，认为正确就在下屏的选项上画○，不正确就画×。否定掉错误的选项后，系统会给出下一个选项，直到出现正确的选项，玩家对其画○后就能让剧情继续发展下去。对错误的选项画○的话，会损失掉30秒的限定时间。而不小心×掉正确选项的情况下，不仅会损失30秒时间，还会导致选项消失，需要连打A键或是连续点击触摸屏，让选项复活后才能再次选择。如果在限定时间内没有完成整个环节，就会触发“迷宫入り”。

调查

上屏画面变为背景画面，玩家要控制光标指向可以调查的地方收集情报。可以调查地方被光标指中后会开始闪亮，作为明显的提示。调查完当前画面的所有情报后，该环节会自动结束。这也是能够收集硬币的一个环节。本作中还加入了限时调查的要素，要在限定时间内调查到特定的物品，否则很可能引发“迷宫入り”。

情报询问（闻き入み）

该环节中上屏画面会出现可以进行询问的人物，用光标对准后按下A键即可进行询问。

推理指令战斗（推理コマンドバトル）

这是会对剧情造成分歧的四种环节之三。玩家与嫌疑人进行一对一的争论，界面也如同侦探时间一般发生巨大变化。

❶	逻辑点数。全部清空后推理指令战斗视为失败
❷	反论示意图。会大致显示出对手有可能展开反论口击的时机
❸	真实卡片攻击。在系统给出的数张真实卡片中，选择正确的一张作为证据追逼对手，可让战斗进一步发展
❹	同伴支援。在特定的时机可以发动，之后获得有利效果
❺	观察。在对手发动反论口击的瞬间使用，可以展开防御，抵消受到的伤害
❻	推理。其实就是推进文本



虽然界面看起来有些复杂，不过基本构成与“《逆转裁判》系列”的一对一战斗类似。首先要在“话题选择”部分选择正确的话题，不断以“推理”推进文本，在恰当的时机以“真实卡片攻击”发起进攻，然后在反论示意图达到红色顶点（或接近顶点）时，感到危机后不断选择“观察”进行防御（对手的反论时机是随机的），再以“反论防御”、“推理连锁”和“低语听取”进行攻击，重复以上步骤让战斗不断发展下去即可。中途出现支援的提示后，可以发动“同伴支援”来获得战斗有利效果（不过发动太多会影响最后的侦探评价，请在关键时刻才发动）。作为生命值的“逻辑点数”会在该环节任意部分做出错误选择、又或是没有发动“真实卡片攻击”时减少，清空后视为败北，需要消耗硬币才能重新进行挑战。注意“真实卡片攻击”的发动时机为下屏红色按钮亮起，以及上屏突然不出现对话框的时候，千万不要按太快而错过了。

推理指令战斗中触发的“推理连锁”（推理チェイン）和“低语听取”（ざわめきザッピング），是两种特殊选择部分。前者要每次从三个选项中选出一个正确选项，重复三次以后形成三条连锁推理。后者则是从上屏依次出现角色的不同低语，玩家要选择其中可疑或令人在意的句子，点击后进行证言听取，从而证明自己的推理。

最后记得右下角的“终了する”按钮同样可以中断存档。再开时选择存档选择界面下方的“つづきから”就可以直接从上次中断游戏的话题选择部分重新开始。

同伴支援效果

技能名称	效果
ロジックポイント回复	回复少量逻辑点数
反论ダメ–ジ减少	有效时间内受到的伤害减半
选择肢が1つ减少	有效时间内推理连锁和真实卡片攻击的错误选项减少一个
自动观察	有效时间内不受伤害

真实卡片机会（真实カ–ドチャンス）

这是最后一种会对剧情造成分歧的环节。在上屏画面的右上角，偶尔会出现绿色的真实卡片标识。此时需要玩家按下R键，进入真实卡片界面，选择恰当的真实卡片，来继续推动剧情或得到硬币奖励。真实卡片标识下方的圆点数量代表其持续出现的时间，该时间内没有选择或是选择错误，都会引发“Close The Door”或“迷宫入り”的情况。

另外在情报询问环节和调查中，偶尔也会出现真实卡片机会。此时按照同样的操作，选中卡片后对准询问或调查的对象使用，就能让剧情进展下去。

种子卡片机会（タネカ–ドチャンス）

有些类似于上面的真实卡片机会环节。不同的是右上角出现的标识是土黄色的种子卡片标识。此时需要玩家按下Y键打开功能菜单，选择种子卡片（タネカ–ド）界面下对应该时间点的卡片，就能使其进化为事件卡片。种子卡片机会即使错过也不会对剧情造成影响。

疑点选择（ポイントセレクト）

界面与操作接近调查环节，但是即使光标指向正确之处也不会给出闪亮提示，一定要靠自己的推理来确认疑点所在。与答案选择相同，第一次指出来会获得大量的硬币，而出错后获得硬币会减少，但不会引发“Close The Door”和“迷宫入り”的情况。

真实卡片选择（真实カ–ドセレクト）

操作方法与真实卡片机会基本相同，从已有的真实卡片中选择正确的证据来对当前的问题进行论证。一开始上屏会显示当前的问题，而在选择卡片的过程中也随时可以用Y键切换回问题显示界面，比前作要体贴很多。与真实卡片机会不同的是，这个环节即使选错也只是减少获得的硬币，不会造成“Close The Door”和“迷宫入り”。

人物选择＆嫌疑人选择（人物セレクト＆容疑者セレクト）

只会出现在最后解谜部分的环节。从上屏给出的人物中选定一人，锁定为本案的关键人物。本环节在前作中只有一种表现方式，这次却清楚地给出了两种不同的表现方式，分别为“人物选择”和“嫌疑人选择”。人物选择只是一般地指出与当前问题相关的人物，而嫌疑人选择的画面则完全不同，玩家所锁定的对象，很可能就是事件的最大嫌疑人。本环节即使选择出错，也只是减少获得的硬币，不会造成“Close The Door”和“迷宫入り”。不过出错会影响到侦探评价的评价。

拨号盘字谜（ダイヤルアナグラム）

与前作的“轮盘字谜”互换的系统。上屏会出现印有各个假名的拨号盘，玩家从中按顺序选出正确的假名组合出答案，即可过关。连续正确的话，每次获得硬币的倍率会上升，而错误之后硬币倍率立刻变回初始状态。注意假名一定要按照顺序进行选择，否则不会构成正确的关键词。由于拨号盘不似前作那般会进行旋转，因此难度减小了很多。

罪行（クライムコ–ル）

随着谜团被逐渐揭开，案件犯人的作案手法也会按照时间轴的顺序被排列起来。当真相大白之际，犯人的所有行动就能够一览无遗，有助于玩家总览犯人的犯案手法。前作中每个案件都有该要素，而在本作中，该要素只存在于最大的黑幕身上。

侦探评价（探偵リザルト）

每个章节结束之时，系统会根据玩家的表现给出等级评价。影响评价的要素包括推理指令战斗、侦探时间、真实卡片机会、种子卡片发现数和嫌疑人选择五个环节的表现。



体验版流程攻略



※由于体验版的通关存档继承至正式版后，可以获得两张特别的种子卡片，因此有条件的玩家应该连体验版也先通关一次。

推理指令战斗教学

推理连锁	焼却炉に…→立ち寄っていたのは…→服部平次も同じ
观察	“………ヘッ！！”
真实卡片攻击	ダストボックスの指紋
反论防御	ダストボックスの水
观察	“………フンッ！！”
低语听取	服部さんのあの荷物、

江户川コナン

11：00 ヨウコソ大正街へ!

答案选择：铃木财阀の令嬢だから

Close The Door

▼

切换视点：服部平次

服部平次

11：15 そのころの平次

▼

切换视点：灰原哀

灰原哀

11：15 そのころの灰原

▼

切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

11：15 紛れ込んだ人物

Open The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

13：50 参加型推理ゲーム

▼

14：00 第1问目

侦探时间：

アルファベットはCである	○

Close The Door

▼

切换视点：少年探侦团

少年探侦团

11：35 少年探侦团の冒险

▼

切换视点：世良真纯

世良真纯

12：00 女子高生探偵登场

▼

切换视点：黑い影

Other 黑い影

14：15 黑い影

Open The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

15：00 怪盗からの最后の谜

调查：桥、对岸房屋、井盖和桥头的看板

拨号盘字谜：はんにんは

▼

15：30 事件发生

※在正式版中选择"追加コンテンツ"→"体验版特典の入手"→"はい"即可获得两张种子卡片。

种子卡片：前日谈/招待状（江户川コナン 1周间前 17：00）

种子卡片：前日谈/平次与和叶（服部平次 1日前 12：00）

正式版流程攻略



攻略中只给出对剧情产生影响的选项选择，以及收集种子卡片和画廊图片等收集要素，诸如情报更新这一类推理要素并不注明。行动选择部分，加蓝的字体表示一定要选择该项才能顺利推进故事。攻略中注明要回收的Bad End，都是与收集要素相关的，一定要进行回收。

推理指令战斗教学

※选择"见ない"跳过推理指令战斗的教学，直接进入后文的柯南视点1日目 11：00。选择"见る"则进入推理指令战斗教学环节。

推理指令战斗：

观察	"………へッ！！"
真实卡片攻击	ダストボックスの指紋
观察	"………フンッ！！"
低语听取	服部さんのあの荷物、

第一章 ロマンの街に誘われて

※先在时间图手动切换视点至1周间前 17：00 江户川コナン 前日谈/招待状。

江户川コナン

1周间前 17：00 前日谈/招待状（体验版特典种子卡片事件）

调查：空调、窗边小桌、靠左柜子、沙发、电视、靠右柜子，最后调查靠左柜子与电视中间的横放文件

▼

1日目 11：00 ヨウコソ大正街へ！

答案选择：铃木财阀の令嬢だから

人物登场：芦原穗积

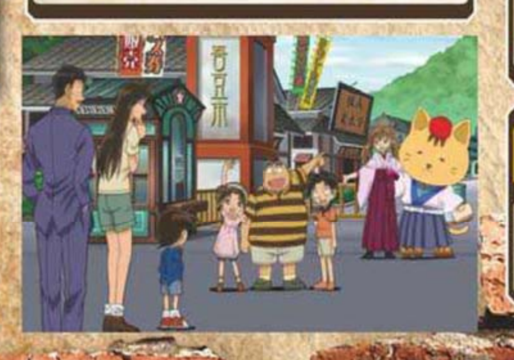
人物登场：アズっち

画廊追加："オープニングムービー"、"ヨウコソ大正街へ！"

Close The Door

▼

时间图手动切换视点至1日前 12：00 服部平次 前日谈/平次与和叶



服部平次

1日前 12：00 前日谈/平次与和叶（体验版特典种子卡片事件）

▼

时间图手动切换视点至1日目 11：15 服部平次 そのころの平次

服部平次

1日目 11：15 そのころの平次

人物登场：一色诚司

Close The Door

▼

切换视点：灰原哀

灰原哀

1日目 11：15 そのころの灰原

Open The Door/Close The Door

▽
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 11：30 衣装替え

画廊追加："大正浪漫を乐しもう"
▽
特写切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

1日目 11：30 パーティ前の小五郎

答案选择：町兴し
人物登场：五十岚きよ子
▽
切换视点：少年探侦团

少年探侦团

1日目 11：35 少年探偵团の冒险

Close The Door
▽
切换视点：毛利兰

毛利兰

1日目 12：00 パーティ前1

Close The Door
▽
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 12：10 パーティ前2

行动选择：觉えていない
人物登场：后藤晓江
行动选择：闻かない
※此处必然要GAME OVER一次，之后重新选择即可。
行动选择：闻く
人物登场：东堂崇介
Open The Door/Close The Door
▽
切换视点：服部平次

服部平次

1日目 12：30
病院から抜け出した子供

人物登场：喜志敬一郎
人物登场：千草雪人
Open The Door/Close The Door
▽
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 13：30 パーティの始まり

人物登场：雪定かなめ
答案选择：五十岚きよ子
Close The Door
▽
切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

1日目 13：40 キッドの思惑

人物登场：怪盗キッド
答案选择：必ず予告状を出す
▽

1日目 11：15 紛れ込んだ人物

▽
切换视点：后藤晓江

Other 后藤晓江

1日目 13：45 おどろく后藤

▽
切换视点：雪定かなめ

Other 雪定かなめ

1日目 13：47 怪盗とかなめ

Open The Door
▽
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 13：50 参加型推理ゲーム

画廊追加："吾豆なび"
Close The Door

▽
切换视点：毛利小五郎

毛利小五郎

1日目 13：55 本当にゲームだけ？

▽
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 14：00 第1问目

侦探时间：

アルファベットはCである	○

种子卡片：そのころの少年探侦团（少年探侦团 1日目 14：15）
疑点选择：上方的时计塔
Close The Door
▽
切换视点：少年探侦团

少年探侦团

1日目 14：15
そのころの少年探偵团
（种子卡片事件）

答案选择：小岛元太
▽
切换视点：服部平次

服部平次

1日目 14：15 そのころの平次

Close The Door
▽
切换视点：黑い影

Other 黑い影

1日目 14：15 黑い影

Open The Door
▽
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 14：30 时计塔の谜

疑点选择：右上方的桥

▼

1日目 15：00 怪盗からの最后の谜

调查：桥、对岸房屋、井盖和桥头的看板
答案选择：はんにんは
答案选择：はんこうばしょに
拨号盘字谜：もどる
Close The Door
▼
切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

1日目 15：00 电话中の穗积

Open The Door
▼
强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 15：30 事件发生1

画廊追加："发见された东堂"、"フェイズ1中间"

▼

1日目 15：40 事件发生2

行动选择：使わないほうがいい
※回收Bad End后重新选择。
行动选择：使ったほうがいい
真实卡片：ホームズ・アプリ（江户川コナン）
Open The Door
▼
特写切换视点：毛利兰

毛利兰

1日目 15：45 后藤の样子

人物登场：加贺谷市藏
行动选择：そのままにする
※回收Bad End后重新选择。
行动选择：追いかける！
Close The Door
▼
切换视点：灰原哀

灰原哀

1日目 15：50 メールを受け取った灰原

▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 15：55 调查开始

调查：舞台两侧袖幕、尸体下半身、尸体上半身、舞台上的暗格、横幅、尸体的手掌
真实卡片：抵抗の痕迹、横断幕、坏れたハンディカム、桥の写真、布の纤维、ライトの光（江户川コナン）
Open The Door/Close The Door
▼
特写切换视点：服部平次

服部平次

1日目 16：10 参加者の证言

情报询问：一色诚司
行动选择：特に问题はない
种子卡片：人力车で爆走！（毛利兰 2日目 15：00）
※回收Bad End后切换毛利兰视点的1日目 16：10 后藤の证言。

毛利兰

1日目 16：10 后藤の证言

真实卡片：东堂の行动（毛利兰）
真实卡片机会：横断幕（江户川コナン）
Open The Door
▼

1日目 16：30
东堂の不可思议な行动

※回收Bad End后切换毛利小五郎视点的1日目 16：20 五十岚の证言。

Other 毛利小五郎

1日目 16：20 五十岚の证言

※回收Bad End后切换服部平次视点的1日目 16：10 参加者の证言。

服部平次

1日目 16：10 参加者の证言

情报询问：一色诚司
行动选择：闻くことがある
行动选择：重要だ
真实卡片：怪盗役の交代（服部平次）
情报询问：雪定かなめ、加贺谷市藏
答案选择：14时半から15时半の间
行动选择：闻き出す

真实卡片：イベントの准备、参加者のアリバイ、东堂との口论（服部平次）
Open The Door/Close The Door
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

1日目 16：30
东堂の不可思议な行动

真实卡片选择：东堂との口论（服部平次）
真实卡片：东堂のメモ（毛利兰）
▼
切换视点：少年探侦团

少年探侦团

1日目 16：15 アズっちの证言

人物登场：吉原一辉
疑点选择：面前树木左上角折断的部分
真实卡片：桥での证言（少年探侦团）
▼
强制切换视点：アズっち

Other アズっち

1日前 10：00 大门での出来事

▼
切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

1日目 16：20 五十岚の证言

真实卡片选择：怪盗役の交代（服部平次）
▼

1日目 16：35 穗积が闻いた声

真实卡片：一色の胁迫（Other 毛利小五郎）
▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 16：20 胁迫について1

真实卡片：ゲーム内胁迫（江户川コナン）
Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：服部平次

服部平次

1日目 16：25 胁迫について2

真实卡片机会：ゲーム内胁迫（江户川コナン）
行动选择：强气に出る
行动选择：はつたりをかます
行动选择：否定する
画廊追加：“パ-ティでの欢谈”
真实卡片：パ-ティ中の写真（服部平次）
Open The Door
▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 16：40 舞台袖の调查

调查：左侧柜子顶部、左侧柜子第2层、左侧柜子第1层、舞台楼梯、舞台袖幕、右上时钟、舞台上方荧幕、左侧柜子第3层和时钟下方的机器
真实卡片：ボイスレコ-ダ-、スクリ-ン幕の位置、舞台装置（江户川コナン）
情报询问→真实卡片机会：舞台装置（江户川コナン）→メイド
行动选择：他の出入り口、扉が闭まっていたこと
▼

1日目 17：00 犯人との对决へ

答案选择：绞杀
嫌疑人选择：雪定かなめ
推理指令战斗：
※在反论示意图突破心理线变色后，建议每一句可以观察的都观察一下。

话题选择	东堂の死亡时刻
真实卡片攻击	ライトの光
推理连锁	过去に撮影されたもの→ゲ-ム开始前に→杀されていた
真实卡片攻击	桥の写真
低语听取	写真やと店が闭っとるやないか

话题选择	杀し方・动机について
真实卡片攻击	舞台装置
低语听取	贫乏女学生には死活问题だ!

话题选择	舞台袖での言い争い
真实卡片攻击	ボイスレコ-ダ-

话题选择	イベントの映像について
推理连锁	台词を忘れたフリ→东堂に突っ入ませる为→リアルタイムに见える
推理连锁	疑问に思わなかった→イベントの内と思っていた→别シナリオが提案されていた
真实卡片攻击	东堂のメモ
真实卡片攻击	スクリ-ン幕の位置

话题选择	确固たる证据
真实卡片攻击	布の纤维
真实卡片攻击	パ-ティ中の写真
推理连锁	かなめの……→着物の……→柄

真实卡片选择：抵抗の痕迹（江户川コナン）
种子卡片：コナンを探しに（少年探侦团 1日目17：45）
画廊追加：“眠りの小五郎”、“推理イベントの里侧”、“かなめの决意”、“燃え落ちる中で…”、“探侦团参上！！”、“フェイズ1终了”
※第一章结束时，只能获得两张种子卡片。空余的一张要通关后才能获得。

第二章A 憎しみは业火に消える

江户川コナン

1日目 19：30 ひと段落

▼

1日目 20：50 食事の后

Close The Door
▼
切换视点：少年探侦团

少年探侦团

1日目 17：45 コナンを探しに（种子卡片事件）

▼
切换视点：灰原哀

灰原哀

1日目 21：00 炎上后の夜

答案选择：ホ-ムズ・アプリ
Open The Door
▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

1日目 21：05 これで本当に终わり？

答案选择：かなめと话せなくなる
▼

1日目 21：15 女将さんのおもてなし（DLC种子卡片事件）

画廊追加：“温泉へのお诱い…”
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

1日目 21：30 旅馆にいるナース

人物登场：秋田朱美
▼
切换视点：后藤晓江

Other 后藤晓江

1日目 21：35 落ち込む后藤

行动选择：相谈しない
※回收Bad End后重新选择。
行动选择：相谈する
▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 08：00 二日目はどうする？

答案选择：穗积ときよ子は亲しい
Close The Door
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 08：05 政治家・五十岚きよ子

Close The Door
▼
切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 08：10 带止め探しは不谨慎？

▼
切换视点：五十岚きよ子

Other 五十岚きよ子

2日目 08：20 晓の带留め

Open The Door
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 08：25 气丈な穗积

行动选择：气づかう
真实卡片：带留めの暗号文（毛利兰）
Open The Door/Close The Door
▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 08：30 暗号に挑むのは谁？

行动选择：见送る
种子卡片：豪华な昼食（毛利兰 2日目 13：30）
※回收种子卡片后重新选择。
行动选择：止める
Open The Door/Close The Door
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 08：40 平次のアドバイス

答案选择：园子を焚きつけた
答案选择：オカルト话をした
Close The Door
▼
切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 08：50 怪盗キッドの自论见

Open The Door/Close The Door
▼
特写切换视点：世良真纯

世良真纯

2日目 09：00 女子高生探侦登场

人物登场：世良真纯
拨号盘字谜：わとそん
画廊追加："女子高生探侦"

灰原哀

2日目 09：20 予定外の来访者

答案选择：昨日の事件と同じ
行动选择：少年探侦团

答案选择：广まってほしくない
答案选择：毛利小五郎の名前を出す
Close The Door
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 09：00 解读开始！

答案选择：晓の带留め
答案选择：数字を文字に变换
答案选择：わかりません
Close The Door
▼
切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 09：10 ライバルたち

Open The Door
▼
切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 09：30
ヒントは意外なところから

答案选择：化学のこと
答案选择：元素になる
答案选择：なみだばし
答案选择：はくぶつかん
答案选择：エントランス
答案选择：暗号の场所を线で结ぶ
疑点选择：桥
疑点选择：最下方的大门
Close The Door
▼
切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 09：45 第1のランドマーク

Open The Door
▼
特写切换视点：毛利兰



毛利兰

2日目 10：00 第3のランドマーク

调查：先最右侧饰品店、咖啡店、木制车、饭店、时计塔、左侧鬼屋，最后再调查历史资料馆
Close The Door
▼
切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 09：00 病院にて

▼

2日目 09：10 杏豆大正病院

Close The Door
▼
特写切换视点：少年探侦团

少年探侦团

2日目 09：20 资料室へ

疑点选择：中央被布遮住的物体以外任意一处
种子卡片：子供たちは大人しく（江户川コナン 2日目 13：20）
※回收种子卡片后重新选择。
疑点选择：中央被布遮住的物体
真实卡片：准备中の展示品（少年探侦团）
Open The Door/Close The Door
▼
切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

2日目 09：20
具合の悪そうなカウンセラー

▼

2日目 09：40 诊察

人物登场：若林义男
▼

2日目 09：50 病院の幽灵

答案选择：时间の事
▼
切换视点：江户川コナン

江戸川コナン

2日目 09：30 心を失った少年

▼

2日目 09：50 心を失った少年2

行动选择：友达なの？

Close The Door

▼

切换视点：黒い影

Other 黒い影

2日目 10：00 たたずむ黒い影…

画廊追加："喜志を见下ろす黒い影"

Open The Door

▼

切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 10：00 街中のキッド

▼

Close The Door

切换视点：江戸川コナン

江戸川コナン

2日目 10：00 かなめとの面会

侦探时间：

蝴蝶结领带变声器	○
當定かなめ	○
通行人を装う	○
扉の里に隠れる	○

画廊追加："手挂かりを求めて"

Open The Door

▼

特写切换视点：少年探侦团

少年探侦团

2日目 10：10 平凉の荷物

答案选择：荷物

Close The Door

▼

切换视点：目暮十三

Other 目暮十三

2日目 10：10 騒然とする警视厅

人物登场：目暮十三

人物登场：高木涉

人物登场：佐藤美和子

答案选择：街が封锁されているから

Open The Door

▼

切换视点：江戸川コナン

江戸川コナン

2日目 10：10 かなめの告白

答案选择：ルナ

Close The Door

▼

切换视点：一色诚司

Other 一色诚司

2日目 10：15 さまよう杂志记者

Open The Door

▼

切换视点：黒い影

Other 黒い影

2日目 10：25 立ち去る黒い影

Open The Door

▼

切换视点：江戸川コナン

江戸川コナン

2日目 10：25 事件发生へ1

画廊追加："中庭の异变"

Open The Door/Close The Door

▼

特写切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

2日目 10：30 事件发生へ2

▼

切换视点：少年探侦团

少年探侦团

2日目 10：30 事件发生へ3

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：江戸川コナン

江戸川コナン

2日目 10：35 事件现场到着

画廊追加："烧却炉への突入"、"フェイズ 2A 中间"

▼

2日目 10：50 遗体发见

真实卡片：闭ざされた扉、燃えた遗骨、スチールメジャー、床の水たまり、赤紫の烟、换气扇（江戸川コナン）

▼

2日目 11：10 调查开始

调查：天花板、换气扇左侧按钮、中间的架子、焚烧炉左侧红色按钮、焚烧炉、焚烧炉下方的圆形物品、左侧门把手、焚烧炉下侧凸出箱子、地面水渍

答案选择：冰

真实卡片：ラッチボルト、ダストボックスの水、床の水たまり（江戸川コナン）

Open The Door

▼

特写切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

2日目 11：20 朱美への聞き込み

真实卡片：若林の动机、消えた麻醉（Other 毛利小五郎）

▼

2日目 11：30 足止めを食らう小五郎

答案选择：烧却炉に近づいた者がいるか

答案选择：9时20分

真实卡片：若林の行动、服部の行动（Other 毛利小五郎）

侦探时间：

患者を优先してくれ	○
騒ぎを抑える	○
告げない	○
それでも騒ぎを抑える	○

▼

切换视点：少年探侦团

少年探偵团

2日目 11：20 予防接种のこと

真实卡片：予防接种、药の耐性（少年探偵团）

Close The Door

▼

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 10：30 逃げてきた少女

真实卡片：穗积のストーカー（毛利兰）

Close The Door

▼

切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 11：00 ランドマーク巡り完了

真实卡片：地图に浮かんだ图形（Other 铃木园子）

答案选择：探偵バッジ

答案选择：アンテナ

Open The Door

▼

切换视点：灰原哀

灰原哀

2日目 11：00 カードシステム……

答案选择：犯人の交友关系洗い出し

▼

2日目 12：50 面会

行动选择：刑务官に訴える

※回收Bad End后重新选择。

行动选择：见守る

答案选择：情报共有

答案选择：书き换え部分から推理できる

行动选择：信じる

※回收Bad End后重新选择。

行动选择：それはこれから决める

拨号盘字谜：るな

真实卡片：无料配布版ホームズ・アプリ、囚人とルナの交流（灰原/世良）

种子卡片：その手を差し伸べて（Other 佐藤美和子 2日目 17：25）

画廊追加："天才囚人"、"情报ラビリンス"

Close The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 11：20 病院中庭の调查

调查：焚烧炉建筑物、换气扇、左侧双人组、中央双人组、右侧双人组、烟囱、铁门、梯凳

真实卡片：脚立（江户川コナン）

▼

2日目 11：30 一辉の见舞い

答案选择：雪人のカウンセラーが喜志

行动选择：若林义男の事

行动选择：秋田朱美の事

行动选择：喜志敬一郎の事

真实卡片：若林の变化、秋田についての证言、早朝出勤（江户川コナン）

画廊追加："うつろな少年"

▼

2日目 11：35 号泣する雪人

真实卡片：雪人の药の管理（江户川コナン）

▼

2日目 11：40 朱美への质问

真实卡片选择：早朝出勤（江户川コナン）

真实卡片机会：スチールメジャー（江户川コナン）

真实卡片：管理用の札、车椅子の患者、突然の一时休诊、喜志の趣味（江户川コナン）

▼

2日目 11：50 田島を探す

人物登场：田岛行丸

答案选择：少年探偵团を頼る

Open The Door/Close The Door



切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 11：30 頑張る理由

调查：アズっち木板、右侧礼物台、街灯、门上樱花图标、2楼窗户、大门

行动选择：打ち切る

※回收Bad End后重新选择。

行动选择：续行する

种子卡片：西の高校生探偵复活（Other 远山和叶 2日目 20：00）

调查：白色投影板、吊灯、电梯、楼梯、最右侧通路

疑点选择：白色投影板背后的门

Close The Door

▼

切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 11：50 地下迷宫？

行动选择：右に行ってみようかな

行动选择：音のほうに行ってみない？

行动选择：なんとなく左に行ってみる

行动选择：明るい道を进みましょ

行动选择：直进あるのみ！

行动选择：ドアを开けるわよ！

行动选择：直进あるのみ！

行动选择：兰に任せたわ…

※回收Bad End后重新选择。

行动选择：もう降りてやる！

Open The Door

▼

切换视点：服部平次

服部平次

2日目 11：30 若林への质问

情报询问→真实卡片机会：若林の动机（Other 毛利小五郎）→若林义男

真实卡片选择：若林の变化（江户川コナン）

真实卡片机会：若林の行动（Other 毛利小五郎）

真实卡片：喜志の变化、医疗用废弃物（服部平次）

▼

2日目 11：50 诊察室の调查

调查：床、窗边白色医疗用具、右侧柜子、椅子、右侧桌上的文件、中央木桌上的振子装置

真实卡片选择：喜志の趣味（江户川コナン）

调查：右侧桌上的蓝色盒子、右侧桌上的杯子

真实卡片：振り子、ループゴールドバーグ、喜志の常饮药（服部平次）

Open The Door



2日目 12：00 平次の谜の行动

调查：左下黄色箱子、垃圾箱、中央的窗帘、左侧柜子、右侧柜子、左侧冰库、右侧小号柜子

Close The Door

▼

切换视点：少年探偵团

少年探偵团

2日目 12：00 田島に质问

真实卡片：田岛の证言（少年探偵团）

Close The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 12：00ダストボックスの指纹

真实卡片选择： 医疗用废弃物（服部平次）
真实卡片： ダストボックスの指纹、医疗用麻醉（江户川コナン）

▼

2日目 12：15 全员集合

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点： 毛利兰

毛利兰

2日目 12：15 迷宫の先

Close The Door

▼

切换视点： 服部平次

服部平次

2日目 12：20 平次の推理

答案选择： 中で物音が闻こえたから
情报询问→真实卡片机会： 若林の行动（Other 毛利小五郎）→若林义男
真实卡片选择： 医疗用麻醉（江户川コナン）
真实卡片选择： 消えた麻醉（Other 毛利小五郎）
答案选择： 废弃していない
真实卡片： ダストボックスの指纹（江户川コナン）
人物选择： 秋田朱美
真实卡片选择： 秋田についての证言（江户川コナン）
答案选择： どちらも本当
答案选择： もう1つあった

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点： 江户川コナン

江户川コナン

2日目 12：30 新一VS平次

推理指令战斗：

※在反论示意图突破心理线变色后，建议每一句可以观察的都观察一下。但是服部偶尔也会在绿色部分时发动攻击，这种情况只能怪自己倒霉了。

话题选择	烧却炉に访れた人物
真实卡片攻击	ダストボックスの指纹
真实卡片攻击	ダストボックスの水
低语听取	服部さんのあの荷物
真实卡片攻击	冰
真实卡片攻击	赤紫の烟

话题选择	密室
真实卡片攻击	ラッチボルト
真实卡片攻击	换气扇
推理连锁	气压を利用した→空气の流れを一方に→换气扇を吸气にした

话题选择	烧却炉の稼动
真实卡片攻击	振り子
真实卡片攻击	スチールメジャー
真实卡片攻击	冰
真实卡片攻击	脚立

画廊追加： "新一VS平次"、"対峙する二人"

Close The Door

▼

切换视点： 远山和叶

Other 远山和叶

2日目 12：30 助けは…いつ…

答案选择： 服部平次
真实卡片： 和叶救出！（Other 远山和叶）
画廊追加： "卑劣な罠"、"惊きの再会"

Open The Door

▼

切换视点： 怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 12：40 あの暗号はいったい…？

Close The Door

▼

切换视点： 江户川コナン

江户川コナン

2日目 12：40 一辉を追い诘めろ

嫌疑人选择： 吉原一辉
推理指令战斗：

※在反论示意图突破心理线变色后，建议每一句可以观察的都观察一下。

话题选择	吉原はトリックを知っていた
推理连锁	吸气になっていた→吉原一辉→吸气だった事を隐すため
真实卡片攻击	赤紫の烟
真实卡片攻击	消えた包带

话题选择	包带の事
推理连锁	变装のために使った→田岛行丸→喜志敬一郎
真实卡片攻击	突然の一时休诊
真实卡片攻击	喜志の常饮药
真实卡片攻击	管理用の札
反论防御	秋田朱美

话题选择	とっておきの证据について
推理连锁	大きな荷物を持っていた→诊疗栋→资料室がある
真实卡片攻击	燃えた遗骨
真实卡片攻击	准备中の展示
推理连锁	喜志の血液→睡眠药→血液检查
反论防御	千草雪人

真实卡片： こどもすくすくの家（江户川コナン）
画廊追加： "睡眠药の真相"

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点： 服部平次

服部平次

15：45 再会！

画廊追加： "やっと会えた"、"フェイズ 2A 终了"

Open The Door/Close The Door

※第二章A结束时，第二张种子卡片暂时空缺，要在第二章B开始后才能获得。

第二章B 暁の辉きはいずこに

江户川コナン

2日目 13：00 喜志杀害未遂事件のあ

种子卡片： 烧却炉にたたずむ平次・真相（服部平次 2日目 10：15）
答案选择： 探侦バッジの形

Open The Door/Close The Door

▼

时间图手动切换视点至2日目 10：15 服部平次 烧却炉にたたずむ平次・真相

服部平次

2日目 10：15 烧却炉にたたずむ平次・真相（种子卡片事件）

行动选择： 喜志を死んだことにする
行动选择： 骨格标本を使う



强制切换视点： 黑い影

Other 黒い影

2日目 10：25 立ち去る黒い影

▼

时间图手动切换视点至2日目 13：10

服部平次 平次が大正街にきた理由

服部平次

2日目 13：10
平次が大正街にきた理由

答案选择：ルナが一辉を利用
答案选择：雪定かなめ
疑点选择：左侧的马达
答案选择：エレベ-タ-
答案选择：高さ

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 13：20 子供たちは大人しく（种子卡片事件）

▼

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 13：20 女の子は旅馆へ

真实卡片：予备の探侦バッジ（毛利兰）

Close The Door

▼

切换视点：灰原哀

灰原哀

2日目 13：20
ホームズ・アプリ継続

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 13：30
かすかな手がかりをたどって

答案选择：仲之町こどもすくすくの家
答案选择：目的がある

答案选择：一辉が选ばれた译がある

Open The Door/Close The Door

▼

时间图手动切换视点至2日目 13：30

毛利兰 豪华な昼食

毛利兰

2日目 13：30
豪华な昼食（种子卡片事件）

▼

强制切换视点：芦原穂积

Other 芦原穂积

2日目 14：00
旅馆でお昼を食べて…

Open The Door

▼

切换视点：灰原哀

灰原哀

2日目 13：40 孤儿院へ

行动选择：了承する
画廊追加："レッツゴ-"

▼

2日目 14：30
こどもすくすくの家の调查

答案选择：ルナの正体に迫るため
答案选择：动机が见つかるかも
答案选择：芦原穂积
特写切换视点：灰原哀

▼

2日目 14：30
孤儿院の调查・职员室

答案选择：孤儿院の一员だった
调查：花盆、左侧桌面、右侧桌面、左侧抽屉、右侧抽屉、椅子、墙上贴纸、白板
答案选择：名前
拨号盘字谜：よしわらかずき
拨号盘字谜：あしわらほづみ
真实卡片：スコアボ-ド、孤儿院のメンバ-（灰原/世良）

▼

2日目 14：42
孤儿院の调查・子ども部屋

调查：椅子、桌子、窗户、右侧清洁用具柜、书柜、玩偶、储物柜、墙壁、墙上的画
答案选择：4人

Close The Door

▼

切换视点：阿笠博士

Other 阿笠博士

2日目 14：50
それぞれの调查结果

答案选择：子供の数
答案选择：孤儿院の闭锁理由

Open The Door

▼

特写切换视点：高木涉

Other 高木涉

2日目 15：15 孤儿院闭锁の理由

答案选择：4人がまとめていなくなった
答案选择：何かがあったが、隐した
切换视点：世良真纯

世良真纯

2日目 15：15 宝の地图

调查：墙上的画
答案选择：つなぎ合わせて见る
真实卡片：4枚の画用纸の秘密（灰原/世良）
调查→真实卡片机会：4枚の画用纸の秘密（灰原/世良）→窗户
疑点选择：树木左侧地面的椽子
真实卡片：中庭の花束（灰原/世良）
疑点选择：孤儿院左侧往里的小路
画廊追加："推理のご褒美"

▼

2日目 15：30 タイムカプセル

答案选择：孤儿院の子供たち
真实卡片选择：スコアボ-ド（灰原/世良）
真实卡片：タイムカプセルの中の写真、色あせた似顔絵、USBメモリ（灰原/世良）
画廊追加："みんなの思い出"

Close The Door

▼

切换视点：高木涉

Other 高木涉

2日目 15：40 新たな殺人事件

Open The Door

▽

切换视点：灰原哀

灰原哀

2日目 15：50 ありえない偶然

真实卡片机会：中庭の花束（灰原/世良）
答案选择：クローバーヒルズの家賃
真实卡片：殺された元警官（灰原/世良）
真实卡片选择：USBメモリ（灰原/世良）

Close The Door

▽

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 14：05
助けを求められる兰

真实卡片：穗积への胁迫状（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

▽

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 14：10 平次の説明の矛盾

答案选择：穗积に协力を求めたこと
真实卡片选择：穗积のストーカー（毛利兰）

▽

特写切换视点：芦原穗积

Other 芦原穗积

2日目 14：10 胁迫状

▽

切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 14：20 園子も引き入もう

Open The Door

▽

特写切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 14：30 見守るキッド

Close The Door

▽

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 14：30 本物の暗号

行动选择：话さない
答案选择：暗号が作られた理由
答案选择：暗号の解読を待っていた
答案选择：手の届くところに隠した
画廊追加："悩めよ乙女"、"芦原の祖父"

Close The Door

▽

切换视点：黑い影

Other 黑い影

2日目 14：45 穗积たちを狙う影

▽

强制切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 15：00
人力车で爆走！（种子卡片事件）

▽

强制切换视点：芦原穗积

Other 芦原穗积

2日目 15：10 五十嵐家の蔵へ

▽

切换视点：铃木园子

Other 铃木园子

2日目 15：20 地図はどこ？

调查：中央柜子右上格子、右下格子、正中央格子、中下格子、左上格子、左中格子、柜子右侧箱子、最右侧金库，最后再调查中央柜子左下格子
真实卡片：おもちゃ箱（Other 铃木园子）

调查：中央柜子左下格子

Open The Door

▽

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 15：45 地図の謎

真实卡片：暗号解读用の地图（毛利兰）
疑点选择：日本领土上的"千"
拨号盘字谜：せんえんさつ

Close The Door

▽

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 14：30 喜志への聞き込み

调查：床、振子装置、柜子、右侧桌上的纸

▽

2日目 14：50 きよ子に聞き込み

调查：挂画、右侧书架、书架旁的镜子、沙发、冰箱、冰箱旁的柜子、座钟
调查：桌上的蓝色文件
真实卡片：贵金属の权利书、税金纳付书类（江户川コナン）
答案选择：パトカーがこなかった
真实卡片：大正街の封锁、迎宾馆の出火原因（江户川コナン）
答案选择：パニックを避けるため
行动选择：加贺谷市藏
真实卡片：小说家になった理由（江户川コナン）
真实卡片选择：大正街の封锁（江户川コナン）
答案选择：派出所

▽

2日目 15：50
默秘を決め込んだ一輝

▽

2日目 15：55 千の意味・その1

Open The Door/Close The Door

▽

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 15：58 千の意味・その2

答案选择：15年前

Open The Door/Close The Door

▽

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 16：00 千の意味・その3

答案选择：夏目漱石

答案选择：小说

画廊追加：“ありがとう”

Open The Door/Close The Door

▽

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 16：05 漱石のこころはどこに？

Open The Door/Close The Door

▽

特写切换视点：黑い影

Other 黑い影

2日目 16：10 忍び寄る影

▽

切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 16：10 気になる気配

Close The Door

▽

切换视点：芦原穗积

Other 芦原穗积

2日目 16：20 懐かしい思い出

Open The Door

▽

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 16：25 芦原家の蔵

调查：左侧货架、左侧火盆、右侧货架、右侧木桶、书柜

调查：书柜外侧、柜子左上、左中、左下、中上、中下、右上、右下、右下惟一一本不同的书

疑点选择：书柜右下空出的空间

真实卡片：木雕りの箱（毛利兰）

▽

2日目 16：40 覆面を追え！

推理指令战斗：

※完全没有推理要素的特殊战斗。攻击时，对手往左移动时选择“足拂い”，中央移动选择“中段正拳突き”，往右移动选择“上段正拳突き”；防御时，对手的特写出现在上方时选择“上段を防御”，出现在下方时选择“下段を防御”。

真实卡片攻击	参见上文选择
反论防御	参见上文选择
真实卡片攻击	参见上文选择（至此击中对手2次）
低语听取	动きを止められれば良いのだが…
真实卡片攻击	足拂い
推理连锁	ヨッ→ホッ！→ヤ--！
推理连锁	足拂い→中段正拳→上段回し蹴り
低语听取	セイッ！（画面暂停一瞬时，出现在下屏第一位）
真实卡片攻击	回し蹴り

画廊追加：“会心の一击”

Close The Door

▽

切换视点：芦原穗积

Other 芦原穗积

2日目 16：50 一色诚司の过去

情报询问→真实卡片机会：穗积のストーカー（毛利兰）→一色诚司

真实卡片选择：穗积への胁迫状（毛利兰）

Open The Door

▽

切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 17：00 帯留め探しの结末

真实卡片：时流れの箱（Other？？？？）

Close The Door

▽

切换视点：五十岚きよ子

Other 五十岚きよ子

2日目 17：30 怪盗キッドからの予告状

▽

切换视点：目暮十三

Other 目暮十三

2日目 16：05 警视厅の确执1

人物登场：神岛洋司

人物登场：柳下顺一郎

人物登场：神岛百合绘

人物登场：尾崎巽

▽

切换视点：少年探侦团

少年探侦团

2日目 16：10 外に出られない探侦团

Open The Door

▽

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 16：15 一度旅馆へ

行动选择：探侦团に我慢させる

Open The Door/Close The Door

▽

切换视点：世良真纯

世良真纯

2日目 16：20 女子高生探侦到着

行动选择：高木刑事をたきつける

种子卡片：尾崎警部を意识（高木涉 2日目 16：35）

※回收种子卡片后重新选择。

行动选择：佐藤刑事に任せる

调查：烟灰缸、酒杯、软木塞、酒瓶、被害人

真实卡片：2つのグラス、2つのワイン（灰原/世良）

调查：植物、门、桌子、杂志架、电视、挂画、沙发、大柜子

答案选择：ワイン

真实卡片：神岛洋司の毒杀された、毒入りワインは片方だけ（灰原/世良）

情报询问：佐藤美和子、高木涉

▽

2日目 16：22 栗木つばさと賢太郎（DLC种子卡片事件）

人物登场：栗木つばさ
人物登场：贤太郎
▼

2日目 16：30 灰原哀の洞察

答案选择：ボトルから毒が检出された
答案选择：ワインのコルク
真实卡片：灰原の推理（灰原/世良）
调查→真实卡片机会：灰原の推理（灰原/世良）→软木塞
真实卡片：コルク栓の状态、テイスティンググラス（灰原/世良）
▼
※在时间图手动切换视点至2日目 16：35 高木涉 尾崎警部を意识

Other 高木涉

2日目 16：35 尾崎警部を意识（种子卡片事件）

▼
切换视点：世良真纯

世良真纯

2日目 16：40 百合绘への疑い

行动选择：丁宁にお愿いする
※按照下文选项行进，直至回收Bad End后重新选择。
行动选择：揺さぶってみる
真实卡片：百合绘の归宅时间の证言（灰原/世良）
行动选择：百合绘の骚ぐがままに
答案选择：テイスティンググラス
答案选择：グラスは复数ある
真实卡片机会：百合绘の归宅时间の证言（灰原/世良）
▼

2日目 16：50 ワインセラー

行动选择：博士の解析を待つ
※按照下文选项行进，直至回收世良真纯16：55的Bad End后重新选择。
行动选择：他の场所を调查する
调查：天花板换气扇、保险箱、左侧酒架、右侧酒架、中央偏右酒架
调查：左侧按钮、中央偏左酒架、右上柜子、中央酒架
真实卡片：ワインセラ-の空调、ワイン棚、ラベルとコルクのコレクション、ワインキ-パ-（灰原/世良）
▼

2日目 16：55 素直になった百合絵

答案选择：2つのテイスティンググラス
调查：灰皿
答案选择：両方のワインが开栓直后だった
真实卡片选择：ワインキ-パ-（灰原/世良）
真实卡片：死亡推定时刻、百合绘のヒルズゲ-ト通过时间、防犯カメラの记录、ワインの封ビニ-ル（灰原/世良）
Close The Door
▼
切换视点：目暮十三

Other 目暮十三

2日目 16：55 警视厅の确执2

Open The Door
▼
切换视点：灰原哀

灰原哀

2日目 17：20 百合絵の告白

▼
强制切换视点：佐藤美和子

Other 佐藤美和子

2日目 17：25 その手を差し伸べて（种子卡片事件）

画廊追加："高木の决意"
▼
强制切换视点：世良真纯

世良真纯

2日目 17：30 集められた容疑者

人物登场：台田丰信
人物登场：キャロライン村松
情报询问：台田丰信
答案选择：神岛洋司のワインの好み
情报询问：神岛百合绘
真实卡片选择：ラベルとコルクのコレクション（灰原/世良）
情报询问：キャロライン村松
真实卡片：4日前のワインパ-ティ参加者、ワインの味、台田と村松もワインを饮んだ（灰原/世良）
▼
特写切换视点：目暮十三

Other 目暮十三

2日目 17：35 尾崎の考え

▼
切换视点：灰原哀

灰原哀

2日目 17：35 灰原が見つけた矛盾

▼

2日目 17：40 ピース集め

真实卡片：あえて酸化させる赤ワイン（灰原/世良）
调查→真实卡片机会：ワインキ-パ-（灰原/世良）→软木塞
▼

2日目 17：50 解決編

行动选择：自杀でないと主张する
嫌疑人选择：东堂崇介
推理指令战斗：
※在反论示意图达到顶点后，建议每一句可以观察的都观察一下。但是尾崎偶尔也会在绿色部分时发动攻击，这种情况只能怪自己倒霉了。

话题选择	杀害に使われたワイン
真实卡片攻击	あえて酸化させる赤ワイン
低语听取	前饮んだときとは味が违ったんだ

话题选择	容疑者たちのアリバイ
推理连锁	ワイン→ソムリエナイフから毒は未检出→パ-ティ中
反论防御	コルクから检出された毒

话题选择	コルクから毒が检出された事
推理连锁	神岛がワインが酸化させ……→酸化の时はコルクでフタをし……→ボトルを横に寝かせる

画廊追加："ワインのお味は？"
▼

2日目 18：00 コナンの発見

疑点选择：右上柜子
答案选择：カビ
真实卡片：コルクの黑カビ（灰原/世良）
▼

2日目 18：05 最后のワンピース

推理指令战斗：
※比之前难度提升，示意图变成黄色之后就要多多观察了。

话题选择	东堂の见落とし
真实卡片攻击	コルクの黑カビ
反论防御	时间を稼ぐ

话题选择	杀害动机
推理连锁	仲之町→3年前→警察官の立场
真实卡片攻击	中庭の花束

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 18：05 探偵になる

真实卡片：东堂が隠し持っていたコルク、东堂の携帯（江户川コナン）

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：世良真纯

世良真纯

2日目 18：15 Case Closed.

画廊追加："Case Closed"

▼

2日目 18：20 神岛の手记

真实卡片：神岛洋司の手记、USBメモリ（灰原/世良）

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：服部平次

服部平次

2日目 18：30 情报を整理しよう

真实卡片机会：东堂の携帯（江户川コナン）

真实卡片选择：USBメモリ（灰原/世良）

答案选择：芦原穗积

真实卡片选择：神岛洋司の手记（灰原/世良）

疑点选择：左下的女孩

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 18：40 再び五十嵐家へ

▼

2日目 18：50 キッドはどこから？

答案选择：盗みに来る宝石

答案选择：キッドは来ない

人物选择：加贺谷市藏

真实卡片选择：和叶救出！（Other 远山和叶）

真实卡片选择：小说家になった理由（江户川コナン）

真实卡片选择：带留めの暗号文（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点：怪盗キッド

怪盗キッド

2日目 19：00 时流れの猫

侦探时间：

夜明け	○
日没后	○
また升る	○
赤い輝きに変える	○

画廊追加："带留めのミステリー"、"ふさわしい持ち主に…"

Open The Door

▼

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 19：15 キッド去りしあと

Close The Door

▼

切换视点：毛利小五郎

Other 毛利小五郎

2日目 19：25 すれ违う亲子

行动选择：见守る

※回收Bad End后重新选择。

行动选择：止める

种子卡片：森へと去った影（后藤晓江 2日目 20：30）

Open The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 19：30 孤立する穗积

真实卡片机会：タイムカプセルの中の写真（灰原/世良）

Close The Door

▼

切换视点：芦原穗积

Other 芦原穗积

2日目 19：40 穗积の过去

Open The Door

▼

切换视点：毛利兰

毛利兰

2日目 19：45 きよ子の真意

真实卡片机会：贵金属の权利书（江户川コナン）

真实卡片选择：税金纳付书类（江户川コナン）

真实卡片：大问题を起こした穗积（毛利兰）

Close The Door

▼

切换视点：加贺谷市藏

Other 加贺谷市藏

2日目 19：50 绊のはじまり

▼

切换视点：五十岚きよ子

Other 五十岚きよ子

2日目 19：55 别れと出会い

画廊追加："母と子の思い出"

Open The Door

▼

切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 20：00 事件を系ぐ糸

答案选择：穗积が起こした问题について

画廊追加："フェイズ 2B 终了"



第三章 ファントム狂詩曲

Other 远山和叶

2日目 20:00 西の高校生探偵复活(神子卡片事件)

画廊追加: "信じあう2人"

▼

切换视点: 服部平次

服部平次

2日目 20:15 吉原一輝はどこへ?

答案选择: 喜志敬一郎

Close The Door

▼

切换视点: 毛利兰

毛利兰

2日目 20:15 倒れるきよ子

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点: 后藤晓江

后藤晓江

2日目 20:30 森へと去った影(神子卡片事件)

▼

切换视点: 江户川コナン

江户川コナン

2日目 20:30 3年前の真実

真实卡片机会: 神岛洋司の手记(灰原/世良)

答案选择: 动机

真实卡片: 隐ぺい工作、井户落下事件(江户川コナン)

Close The Door

▼

切换视点: 吉原一辉

Other 吉原一辉

2日目 20:15 逃亡する吉原一辉

画廊追加: "逃亡の行方"

Open The Door

▼

切换视点: 服部平次

服部平次

2日目 21:00 吉原一辉杀害现场

调查: 头部、上半身、下半身、上方草丛、右手、右上落在地上的手机

真实卡片: 白いハンカチ(服部平次)

人物选择: 后藤晓江手中的手机

疑点选择: 手机

答案选择: 颜见知り

答案选择: 手の中のハンカチ

答案选择: ダイイングメッセージ

Open The Door/Close The Door

▼

特写切换视点: 毛利兰

毛利兰

2日目 21:15 徳积はどこに…?

行动选择: 行かない

※回收Bad End后重新选择。

行动选择: 行く

Close The Door

▼

切换视点: 江户川コナン

江户川コナン

2日目 21:15 ハンカチの谜

答案选择: 色

真实卡片选择: 色あせた似颜绘(灰原/世良)

答案选择: 子供じゃない

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点: 灰原哀

灰原哀

2日目 21:20 出入りしていたのは…

Open The Door

▼

切换视点: 江户川コナン

江户川コナン

2日目 21:30 亡灵の正体

嫌疑人选择: 喜志敬一郎

Open The Door/Close The Door

▼

切换视点: 铃木园子

Other 铃木园子

2日目 21:45 危机一发

行动选择: 药を叩き落す!

Open The Door

▼

切换视点: 服部平次

服部平次

2日目 21:50 悲剧の回避

真实卡片: すりかえられた药(服部平次)

Close The Door

▼

切换视点: 毛利兰

毛利兰

2日目 21:45 徳积を探して

答案选择: 见晴台

▼

2日目 22:00 展望台にて

真实卡片选择: 予备の探侦バッジ(毛利兰)

画廊追加: "相对する力"、"忍びよる狂气"

▼

强制切换视点: 喜志敬一郎

Other 喜志敬一郎

2日目 22:10 目的を果たす时

Open The Door

▼

强制切换视点: 江户川コナン

江户川コナン

2日目 22:20 喜志の眼力

答案选择：目的を果たすため

Open The Door

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

2日目 22：25 喜志の抱える深い暗

情报询问→真实卡片机会：すりかえられた药（服部平次）→喜志敬一郎

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 22：30 时间を稼ぐ！

行动选择：计画の全てを解き明かした

推理指令战斗：

※在反论示意图变为橙色后，建议每一句可以观察的都观察一下。但是喜志偶尔也会在绿色部分时发动攻击，这种情况只能怪自己倒霉了。

推理连锁	东堂崇介と神岛洋司→吉原一辉と芦原穂积→五十岚きよ子
真实卡片攻击	仲之町こどもすくすくの家
真实卡片攻击	隐ぺい工作
反论防御	五十岚きよ子
真实卡片攻击	大问题を起こした穂积
真实卡片攻击	井户落下事件
推理连锁	はるな→家族を亡くした人がいる→千草雪人

话题选择	5人が狙われる理由
真实卡片攻击	白いハンカチ
真实卡片攻击	色あせた似颜绘
真实卡片攻击	USBメモリ

▼

强制切换视点：芦原穂积

Other 芦原穂积

2日目 22：45 押し流される穂积

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 22：50 兰を救え！

答案选择：探偵バッジ

答案选择：蝶ネクタイ型变声机

侦探时间：

ナイフを取り上げる	◎
スタンガンを取り上げる	○

画廊追加：“やらせね-よ！”、“新一への言叶”

▼

强制切换视点：喜志敬一郎

Other 喜志敬一郎

2日目 23：00 兄妹との出会い

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

2日目 23：10 1年前の出来事

真实卡片：雪人の自杀未遂（服部平次）

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 23：15 喜志の犯行手顺

答案选择：ホームズ・アプリの配布

答案选择：情报收集のため

答案选择：主催者の立场

答案选择：别の事件と思わせるため

答案选择：本当に伪装だった？

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

2日目 23：25 偽装か、それとも…

真实卡片选择：喜志の常饮药（服部平次）

真实卡片选择：药の耐性（少年探侦团）

真实卡片选择：雪人の自杀未遂（服部平次）

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 23：30 耐性の有无

真实卡片选择：予防接种（少年探侦团）

真实卡片选择：喜志の变化（服部平次）

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

2日目 23：35 さらなる暗へ

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

2日目 23：40 亡灵の影

答案选择：ルナはもう1人いた

嫌疑人选择：千草雪人

答案选择：ホームズ・アプリの制作者

▼

强制切换视点：芦原穂积

Other 芦原穂积

3日目 00：15 ぬいぐるみ

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

3日目 00：20 3年前の事故の真相

真实卡片：3年前の事件の真相（江户川コナン）

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

3日目 00：30 雪人の心は今どこに？

答案选择：通信机器

疑点选择：玩偶以外任意一处

※回收Bad End后重新选择。

疑点选择：玩偶

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

3日目 00：40

思い出の品はたったひとつ

真实卡片选择：おもちゃ箱（Other 铃木园子）

答案选择：ぬいぐるみ

答案选择：イニシャル

画廊追加：“苏るファントム”

▼

强制切换视点：喜志敬一郎

Other 喜志敬一郎

3日目 00：40 全ては嘘

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

3日目 00：50 黒幕

情报询问→真实卡片机会：囚人とルナの交流（灰原/世良）→千草雪人

答案选择：计画が练られた期间

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

3日目 00：55 雪人の杀意

答案选择：他の5人と同じ

答案选择：喜志に觉悟を决めさせるため

▼

强制切换视点：千草雪人

Other 千草雪人

3日目 01：05 孤高の天才

▼

强制切换视点：服部平次

服部平次

3日目 01：10 迷い込んだ天才

▼

强制切换视点：少年探侦团

少年探侦团

3日目 01：15 大切な友达

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

3日目 01：20 天国からのメッセージ

画廊追加："ハッピーバースデー"、"GAME OVER"

▼

强制切换视点：芦原穗积

Other 芦原穗积

3日目 01：45 加害者と加害者

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

3日目 01：50 名前にこめられた愿い

答案选择：家族

▼

强制切换视点：毛利兰

毛利兰

3日目 08：00 决して忘れない声

▼

强制切换视点：江户川コナン

江户川コナン

3日目 08：10 そして日常へ

种子卡片：穗积のお见舞い（芦原穗积 1日目 08：30）

画廊追加："日常への归还"、"エンディング"

※第三章结束时，第一张种子卡片暂时空缺，要在通关画面结束后才能获得。

江户川コナン

1ヶ月后 13：00

后日谈（DLC种子卡片事件）

画廊追加："吾豆大正街の1コマ"、"怪兽とロボット"、"お月"、"夜"、"わたしはおひめさま"、"ふたりのお兄ちゃん"

Other 芦原穗积

1日目 08：30

穗积のお见舞い（种子卡片事件）

种子卡片：雪人の气持ち（千草雪人 1日目 08：35）

▼

强制切换视点：千草雪人

Other 千草雪人

1日目 08：35

雪人の气持ち（种子卡片事件）

※游戏本篇与目前可以获得的种子卡片事件至此结束。空余的三张种子卡片在时间图中可以确认为：

- 灰原はかわいいものが好き？（少年探侦团 1日目 21：35）
- 尾崎と世良（世良真纯 2日目 18：25）
- 亲子の再会（江户川コナン 3日目 00：00）

其中第一张卡片已于5月28日通过无意识通信更新，猜测之后的卡片也是同样。

另外通关画面表示结束后会出现一个谜题，谜面为"「つきおつあぬとけ」2步后ろで见よう 最初の文字は「く」"。该谜题的解法为将假名放在假名表中，往同行的后方数2个假名，即可将「つきおつあぬとけ」变换为「とけいとうのちか」，写成日文汉字即为「时计塔の地下」。接下来从时间图回到"2日目 11：50 Other 铃木园子 地下迷宫？"的位置进行攻略。攻略完成后会追加一小段剧情，并追加画廊CG和语音。

Other 铃木园子

2日目 11：50 地下迷宫？

行动选择：右に行ってみようかな

行动选择：音のほうに行ってみない？

行动选择：なんとなく左に行ってみる

行动选择：明るい道を进みましょ

行动选择：直进あるのみ！

行动选择：ドアを开けるわよ！

行动选择：直进あるのみ！

行动选择：もう降りてやる！

行动选择：扉に近づく

行动选择：く

拨号盘字谜：りあおめでとう

画廊追加："おめでとう！！"





模拟·育成+文字冒险·恋爱

新·深爱+

NEWラブプラス+

SLG+AVG

Konami	2014年3月27日	日版	1~3人
5985日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：15岁以上	

时隔两年，国民女友们披着新装，再度与广大男友们见面。简洁的界面和旅游事件的回归让老玩家找回了当年的感觉，丰富的事件加上大量收集要素也让游戏有着很长时间的保鲜度，下面就一起来看看本作的内容。

文 阿鲁

游戏介绍

《新·深爱+》以玩家来到十羽野市开始新生活为背景，先后与三位性格各异的女主角相遇并展开故事。游戏主要分为“友情篇”和“恋人篇”两个部分：在友情篇中，玩家需要和女主角们交往，并选定一位成为恋人；而在恋人篇，玩家需要做的就是和选定的人一起度过每一天。

主菜单说明

名称	内容
ゲームスタート	开始游戏，进入后选择存档，一共三个
オプション	选项，用于更改游戏的显示或声音的设定
ギャラリー	画廊，可以回顾在游戏中触发的事件或欣赏CG
コミュニケーション	交流，和其他玩家进行互动
どこでもデート	随时随地约会，自己编辑约会地点并试玩自己的成果
データ管理	记录管理，可以删除存档或导出存档



友情篇

玩家要以100天为期限，努力追求心仪的女主角！在开始正式游戏之前，玩家需要输入姓（苗字）、名（名前）、生日、血型、称呼（呼ばれ方）、昵称（HN）等资料，因为一旦确定之后就无法更改，所以请慎重填写。之后玩家需要在三个种类的房间和两个自称中各挑选一个（并无差异），同样这个设定之后也是不能更改的。完成选定后玩家就会去学校报道，并随机遇到第一位女主角（即便不是自己心目中的女主角也没关系，这并不会影响故事的发展），其他女主角可以在“部活”（遇见爱花）、“委员会”（遇见凛子）和“バイト”（遇见宁宁）中邂逅，如果没有实行那些行动，在第3天至第8天中会出现强制邂逅事件。

友情篇菜单

号码	名称	作用
1	予定入力	分为朝、中、夕，晚四个时间段，分别选择玩家的行动计划
2	寝る	睡觉，当一天的行动全部完成后，实行该选项进入第二天
3	メール	短消息，获得女主角电话号码后方可使用该菜单，每天早晚各只能发送一条消息
4	MYデータ	我的资料，查看现在进行中的ToDo、已达成的目标（ステータス）、道具一览等
5	オプションメニュー	选项菜单，可以更改声音和画面显示的设定
6	SAVE	记录，完成后自动退回到游戏主界面





行动计划



友情篇的基本玩法和其他大多数模拟恋爱类游戏相同，玩家需要通过提高自身各项能力来博得女生的青睐，而要提高这些能力，就得依靠每日的行动计划。根据选择的基本行动不同，玩家的能力也会出现不同幅度的增长，具体见右表。在选择行动的图标中如果出现女主角的头像，表示选择该行动就可以触发与对应女主角相关的事件，但若是出现“ToDo”或者“？、VS”，则会触发某个女主角的小任务或特殊、吃醋事件。

玩家的各项能力提升后，女主角出现的机会也变得越来越多。除了选择对应女主角头像的行动外，执行其他指令时也有可能遭遇女主角。其中，选择“理系”和“部活”容易遇到爱花；选择“文系”和“委员会”容易遇到凛子；选择“美术”、“音乐”和“バイト”容易遇到宁宁。

友情篇的期限是100天，看似很长、实则转眼即逝（实际游戏时间大约3小时左右）。在流程中的有些“ToDo”会消耗近7天的时间，即是说有7天在该时间段的行动计划只能进行该活动，并且不能提升玩家的能力。如若完成该任务，便可提升女主角的好感，因此有意图地选择和放弃该任务是获得女主角芳心的捷径。

指令所对应的能力增幅

指令名	对应的能力			
	运动	知识	感性	魅力
理系	↓	↑↑	–	↑
文系	↓	↑↑	↑	–
美术	–	↓	↑	↑↑
音乐	–	↓	↑↑	↓
体育	↑↑↑	–	–	↓
部活	↑↑↑	↑	↓	–
委员会	↓	↑	↑↑↑	–
バイト	–	↓	↑	↑↑↑
预习・复习	↓	↑↑↑	–	–
ワークアウト	↑↑↑	–	↓	–
おしゃね	–	↓	–	↑↑↑
趣味	–	–	↑↑↑	↓↓
外出	能力的增幅根据造访场所的不同而变化			

友情篇的基本流程

相遇→附近快餐店事件（从这里开始可以和女主角发送短消息了）→周日的约会→强制放学事件→亲密事件（基本会有CG）→梦事件→女主角表白→转入恋人篇。注意，如果在第98天还没有触发梦事件，那基本就赶不上100天的期限了，只能重新开始游戏了。

各女主角重视玩家的能力

人物	重视玩家的能力
爱花	运动、知识
凛子	知识、感性
宁宁	感性、魅力

女主角的性格

该如何选择女主角？恐怕这是新玩家碰到的第一个问题。很多玩家会按照第一印象选择女主角，但如果慢慢玩，慢慢去了解三位女主角后，便会发现她们其实还拥有和表面看上去完全不同的性格，比如说有点小恶作剧的，很少人会联想到这其实是宁宁的一种性格吧。实际上，三位女主角每人都有三种性格，并且可以在流程中更改。

女主角的性格用颜色来区分，游戏中三位女主角的默认性格为：爱花→蓝色；凛子→蓝色；宁宁→橙色，但随着游戏中玩家与女主角们的接触（见面时打招呼的方式，约会时的选择），都会慢慢让她们发生变化。当某次放学女主角问玩家喜欢什么样的女孩时，就是可以更改性格的选择了，说不定那些隐藏的性格与玩家的电波正好就是一个频率上的，有可能让你对某位女主角的看法发生很大的改观哦。

女主角的性格

名称	性格	属性
爱花	性格A	冷静、安静
	性格B	积极、安静
	性格C	积极、活泼
凛子	性格A	冷静、安静
	性格B	冷静、活泼
	性格C	积极、活泼
宁宁	性格A	积极、安静
	性格B	冷静、活泼
	性格C	积极、活泼

改变女主角性格的方法

在日常行动的过程中，玩家的行动会不断影响到女主角的性格变化，想要改变女主角的性格，就必须注重自身的言行。游戏中，玩家的部分行动有着冷静和积极、安静和活泼的属性设定，下面列出与性格变化相关的行动以及影响女主角性格变化的条件。

与性格变化相关的行动

- 邀约对方
- 亲密接触和亲吻
- 约会守时
- 选择基本行动的种类
- 发送短信的种类和回复短信的语气

影响女主角性格变化的条件

- 邀约对方
- 亲密接触和亲吻
- 约会守时
- 选择基本行动的种类
- 发送短信的种类和回复短信的语气

玩家自身	女主角的变化
冷静的行动	变得积极
积极的行动	变得冷静
女主角好感度高时变化较快	
安静的行动	变得安静
活泼的行动	变得活泼
玩家的彼氏力较高时变化较快	

友情篇心得

如何才能赢得女主角的芳心？首先，这个游戏中没有“后宫”这个设定，除了能看更多的“VS事件”外，和其他女主角提高好感度意义不大，因此一旦选择了某位女主角，就要多和她见面；其次，在得到女主角的手机邮箱后，就不停地给她发消息吧，早晚只各能发送一条，一定不要浪费有限的资源。只有专注于一位女主角才是通向幸福的正道——就是说，除了自己选中的目标外，其他人的事件一律不去参加。另外，玩家的能力没必要十全十美，以凛子为例，即使玩家在运动和魅力的能力上只有1心都无所谓。

不过，事情总是会发生变化的，笔者曾经被许多人这么问过：“在玩了几天后，我发现另外一位女主角更加可爱迷人，如果我想更换目标是不是必须得删除记录重来？”删档重来肯定最保险，不过只要耗时不太长还是可以挽回的，例如笔者自己从第43天开始更改想要发展的女主角，终于在第100天触发了表白事件。

如何确定目前女主角对玩家的感觉？最直接的方法是看开机画面，在左屏出现的女主角就是现在和玩家好感度最高那位。同样，在游戏流程的行动中，出现在右屏中的女主角（SD形象）也是好感度最高的那个。每个女主角的好感度可以在其性格图标旁的表情看出，刚开始为“一般”，之后会变为“笑脸”和“红晕”。



两人无尽的故事就此展开，其中多出了很多友情篇接触不到的新东西，可以说从现在开始才是这款游戏的真正形态。





恋人篇的菜单

号码	名称	作用
1	予定入力	分为朝、中、夕，晚四个时间段，分别选择玩家的行动计划
2	寝る	睡觉，当一天的行动全部完成后，实行该选项进入第二天
3	メール	短消息，不同于友情篇，在新规作成中做了分类（打招呼，心情，甜言蜜语），也没有数量限制（但会消耗行动点数），在约会结束后，还可以发送自己对约会的感想给对方
4	电话	约女主角出来见面或预约周末的约会
5	日历	查看之前的行动
6	WEB	包括约会地的情报、最近周围举办的活动，天气预报和本日血型运势
7	マップ	地图，可查看周边地区的约会地点和设定自己的在地图上想说的一句话（可通过邂逅通信传达到其他人的游戏中）
8	MYデータ	我的资料，查看现在进行中的ToDo、已达成的目标、道具一览等
9	オプションメニュー	选项菜单，可以更改声音、壁纸、画面显示的设定以及在时间跳跃模式和真实时间模式间进行切换
10	ミニゲーム	迷你游戏
11	アルバム	相册，在拍了照片后，可以在这里将喜欢的照片导出到SD卡中
12	SAVE	记录，完成后自动退回到游戏主界面
13	ラブプラス	深爱模式，可以和女主角对话

スキップモード（时间跳跃模式）

该模式和友情篇的操作类似，不按照真实时间的流动进行游戏，在这个模式中不论经过几天，返回真实时间模式时的日期仍然是不变的。因此玩家可以在这个模式中尽情提升自己的彼氏力、约会地点等级以及与女主角的好感度等项目，从而在真实时间模式里的约会中表现出最好的一面。进入该模式后，系统会自动将当时的星期和3DS系统中的星期同步。该模式里可增加交往天数，但不会遇到特别的节日和事件。需要注意的是，在约了女主角后，如果保存并退出了游戏，该约会自动取消。需要注意的是，部分事件是不会在该模式里出现的。

リアルタイムモード（真实时间模式）

以现实的时间（默认为3DS的系统时间）为基准所进行的模式，玩家需要先设定好一天的行动，在对应时间段里会执行玩家选定的指令。在这个模式里，玩家所选的行动指令对彼氏力的增幅大大提升，短信也可以多次发送，更是可以随时打电话约女友出来见面。不过这些都建立在有足够的行动点数（行動ポイント）这一前提下。



指令所对应的能力增幅

指令名	对应的能力				
	运动	知识	感性	魅力	消耗行动点数
理系	–	↑↑	–	↑	2
文系	–	↑↑	↑	–	2
美术	–	–	↑	↑↑	2
音乐	–	–	↑↑	↑	2
体育	↑↑↑	–	–	–	2
部活	↑↑	↑	–	–	2
委员会	–	↑	↑↑	–	2
バイト	–	–	↑	↑↑	2
预习・复习	–	↑↑	–	–	2
ワークアウト	↑↑	–	–	–	2
おしゃれ	–	–	–	↑↑	2
趣味	–	–	↑↑↑	↓↓	–
プール授业	↑↑	–	–	↑↑	4
讲习	–	↑↑	–	↑↑	5

※プール授业需要在学校的游泳池开放后才能选择；讲习需要在春、夏、东的长期休假期间才能选择。

关于行动点数

这是在真实时间模式里专有的一项数值。玩家所进行的所有行动，都会消耗相应的点数，一旦降为0，玩家就不能做出已设定外的其他行动了，比如发消息或约女主角出来。该数值在8～20点时，每小时都会少量回复，女友的好感度越高，回复量越多，每天的0点回复到最大值。行动点数最大值可通过获得称号和完成特定目标来永久性增加，另外也可以通过连续2～6天启动游戏来临时增加。



时间段

游戏中，每个行动都对应一个时间段，玩家只要在这个时间段内进入该模式，就能触发对应的事件。不过在该模式里进行约会的话，一定不要忘记了约定的时间，否则可是会被女友埋怨的，好感度大幅下降。当然，不管好感度怎么降，她也不会跟你提分手就是了。



真实时间模式中的时间流程表

时段	时段名	行动内容
0：00～4：59	深夜	从这里开始算为新一天的开始，可以开始登录日程表
5：00～7：59	清晨	
8：00～11：59	上午	第一格行动
12：00～14：59	下午	第二格行动
15：00～17：59	傍晚	第三格行动
18：00～20：59	晚上	第四格行动
21：00～深夜	–	从这里开始就会出现“寝る（睡觉）”这个选项，同样是出现梦事件的时刻
8：00～20：59	–	在这段时间内可以使用电话，但在20：50之后就无法将女主角约出来了
21：00～7：59	–	这段时间内无法使用电话

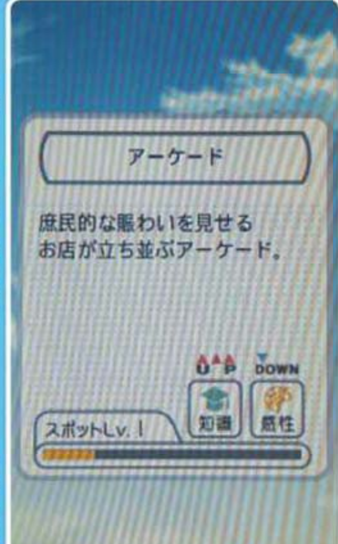
特殊的日子

在真实时间模式里，每个月都有一些可触发特殊事件的日子，玩家可以在日历里查看，下面列出所有特殊事件发生的日期。

事件	日期
纪念日	和女友开始交往的日子
玩家的生日	玩家的生日
女友的生日	爱花为10月5日；凛子为8月17日；宁宁为4月20日
元旦的日出	1月1日
初诣	1月1日～1月3日
情人节	2月14日
白色情人节	3月14日
愚人节	4月1日
远足	5月第三周星期一
学校游泳池开放	6月第二周星期一
七夕	7月7日
十羽野祭	8月每个星期日
花火大会	8月第二周星期日
体育祭	9月第四周星期日
万圣节	10月31日
文化祭	11月第三周星期日
圣诞前夜	12月24日
倒计时	12月31日

约会的地点

约会是恋人篇中的重点。玩家所在的十羽野市拥有丰富的约会地点，只要打开地图就能随意查看。不过一开始并不是所有地方都能去的，必须先执行外出指令到指定的地点探路，这样可以累积该地点的经验值，将经验槽蓄满后就能提升地点等级，只有等级在1以上的地点才能约女友前往。地点等级越高，能获得女友更高的评价，有些地点等级变高后，还会出现特殊的事件或得到特殊的道具。需要注意的是，在真实时间模式下，30天内没有前往的地点等级会降低。不同地点对玩家彼氏力的增减有所区别，不同的女友以及女友在不同性格下，对各个地点的喜好也会发生变化，下面就列出所有约会地点的详细资料。



约会地点资料一览

下文中"推荐"一栏的文字代表想邀约女友前往地点时所需的彼氏力，该项彼氏力没有全满时容易遭到女友的拒绝。行动消耗一栏里，数字代表需消耗的行动点数；△代表约会途中吃饭的地方。

新とわの

新とわの驿

彼氏力		行动消耗	
增加	－	外出	×
减少	－	外出约会（呼び出し）	×
推荐：－		约会（デート）	×

开放条件：初期开放





小さな公园

彼氏力		行动消耗	
增加	－	外出	×
减少	－	外出约会（呼び出し）	×
推荐：－		约会（デート）	×

开放条件：初期开放



喷水公园

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	-6
推荐：感性		约会	-8

开放条件：初期开放



神社

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	-6
推荐：感性		约会	-8

开放条件：デキシーズLv.2/喷水公园Lv.3/ボウリングLv.2



映画馆

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	-6
推荐：感性		约会	-8

开放条件：初期开放

ボウリング

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-4
减少	魅力	外出约会	×
推荐：运动		约会	-8

开放条件：ファーストフードLv.2/喷水公园Lv.2/映画馆Lv.1



十羽寺

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	-6
推荐：－		约会	×

开放条件：デキシーズLv.3



洋馆

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-3
减少	知识	外出约会	-6
推荐：－		约会	×

开放条件：アイーシャLv.3



アーケード

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-4
减少	感性	外出约会	-6
推荐：－		约会	×

开放条件：初期开放



コンビニ

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-3
减少	运动	外出约会	-6
推荐：－		约会	×

开放条件：初期开放



レンタルビデオ店



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	运动	外出约会	-6
		约会	×

推荐：-

开放条件

初期开放

デキシーズ



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	魅力	外出约会	-8
		约会	△

推荐：-

开放条件

初期开放

アイーシャ

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	感性	外出约会	-8
		约会	△

推荐：-

开放条件

爱花和凛子为初期开放；宁宁为在“青春的一页”里，该店铺登场后出现

ファーストフード



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	运动	外出约会	-8
		约会	△

推荐：-

开放条件

初期开放



十羽野驿



彼氏力		行动消耗	
增加	-	外出	×
减少	-	外出约会	×
		约会	×

推荐：-

开放条件

初期开放

ライブハウス



彼氏力		行动消耗	
增加	※1	外出	-4
减少	※1	外出约会	×
		约会	-8

推荐：-

开放条件

ラーメン屋Lv.2、カラオケLv.2、CDショップLv.1

※1：彼氏力的增减与观看项目的不同而各异，分别为J-POP——感性↑、运动↓；ロック——运动↑、知识↓；ジャズ——魅力↑、知识↓；ヒップホップ——感性↑、魅力↓；声优——知识↑、感性↓；トークライブ——知识↑、感性↓；演剧——魅力↑、运动↓。

※2：J-POP——感性；ロック——运动；ジャズ——魅力；ヒップホップ——感性；声优——知识；トークライブ——知识；演剧——魅力。

カラオケ



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-4
减少	运动	外出约会	×
		约会	-8

推荐：-

开放条件

初期开放

ゲームセンター



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-2
减少	魅力	外出约会	×
		约会	-8

推荐：感性

开放条件

初期开放

CDショップ



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	×
		约会	-8

推荐：感性

开放条件

初期开放

电气街

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-3
减少	魅力	外出约会	×
		约会	-8

推荐：知识

开放条件

初期开放

古着屋



彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-3
减少	知识	外出约会	-10
		约会	×

推荐：-

开放条件

初期开放

乐器屋



彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-3
减少	运动	外出约会	-10
		约会	×

推荐：-

开放条件

初期开放

十羽野城



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	-10
		约会	×

推荐：-

开放条件

ラーメン屋Lv.3

テレビ局



彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-3
减少	知识	外出约会	-10
		约会	×

推荐：-

开放条件

初期开放

ラーメン屋



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	魅力	外出约会	×
		约会	△

推荐：-

开放条件

初期开放

とわの坂上

とわの坂上驿

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×
		开放条件	
初期开放			



游园地

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-5
减少	知识	外出约会	×
推荐：运动		约会	-10
		开放条件	
初期开放			



室内プール

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-4
减少	知识	外出约会	×
推荐：运动		约会	-10
		开放条件	
植物园Lv.2/游园地Lv.2			



プラネタリウム

彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-4
减少	运动	外出约会	×
推荐：魅力		约会	-10
		开放条件	
植物园Lv.3/游园地Lv.3/室内プールLv.2			



植物园

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-4
减少	魅力	外出约会	×
推荐：知识		约会	-10
		开放条件	
初期开放			



スポーツセンター

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-3
减少	感性	外出约会	×
推荐：运动		约会	-10
		开放条件	
初期开放			



古本屋

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-3
减少	运动	外出约会	-10
推荐：–		约会	×
		开放条件	
イタリア料理屋Lv.3			

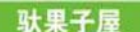


钓堀

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	魅力	外出约会	-10
推荐：–		约会	×
		开放条件	
和食甘味屋Lv.3			



驮果子屋



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	魅力	外出约会	-10
推荐：–		约会	×
		开放条件	
初期开放			



农园

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	魅力	外出约会	-10
推荐：–		约会	×
		开放条件	
初期开放			



イタリア料理屋

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-2
减少	运动	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	
初期开放			

和食甘味屋

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-2
减少	运动	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	
初期开放			

临海

临海驿

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×
		开放条件	
初期开放			



イベントホール

彼氏力		行动消耗	
增加	※1	外出	-4
减少	※1	外出约会	×
推荐：※2		约会	-12
		开放条件	
初期开放			

※1：彼氏力的增减与观看项目的不同而各异，分别为クラシックコンサート——感性↑、运动↓；アイドルライブ——知识↑、魅力↓；ミュージカル——感性↑、运动↓；プロレス——运动↑、知识↓；野球——运动↑、感性↓；同人志即卖会——感性↑、魅力↓

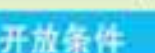
※2：クラシックコンサート——感性；アイドルライブ——知识；ミュージカル——感性；プロレス——运动；野球——运动；同人志即卖会——感性。

ショッピングモール

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-4
减少	知识	外出约会	×
推荐：感性		约会	-12
		开放条件	
初期开放			



港の丘公园



彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-4
减少	知识	外出约会	×
推荐：运动		约会	-12

开放条件：初期开放

ベイブリッジ





彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-4
减少	感性	外出约会	×
推荐：魅力		约会	-12

开放条件：レストランLv.2/ショッピングモールLv.3/水族馆Lv.2

海水浴场



彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-4
减少	知识	外出约会	×
推荐：运动		约会	-12

开放条件：イベントホールLv.2/港の丘公园Lv.2/水族馆Lv.1

水族馆



彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-5
减少	运动	外出约会	×
推荐：魅力		约会	-12

开放条件：ショッピングモールLv.2/港の丘公园Lv.1/海水浴场Lv.1

鱼市场



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-3
减少	感性	外出约会	×
推荐：–		约会	×

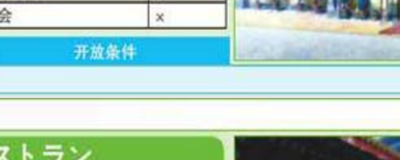
开放条件：初期开放

船乗り场

彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	魅力	外出约会	×
推荐：–		约会	×

开放条件：初期开放

レストラン



彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-3
减少	知识	外出约会	×
推荐：–		约会	×

开放条件：初期开放

中华レストラン



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-2
减少	知识	外出约会	×
推荐：–		约会	×

开放条件：初期开放

奥十羽野

奥十羽野驿



彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×

开放条件：初期开放

湖



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-4
减少	魅力	外出约会	×
推荐：感性		约会	-12

开放条件：山の上美术馆Lv.2/天羽山Lv.1

山の上美术馆



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-4
减少	运动	外出约会	×
推荐：感性		约会	-12

开放条件：初期开放

山の上动物园



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-5
减少	魅力	外出约会	×
推荐：知识		约会	-12

开放条件：初期开放

天羽山



彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-4
减少	感性	外出约会	×
推荐：运动		约会	-12

开放条件：湖Lv.2/山の上美术馆Lv.1/山の上动物园Lv.3

とわの高原



彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-3
减少	魅力	外出约会	×
推荐：运动		约会	-12

开放条件：天羽山Lv.2/奥十羽野温泉Lv.1

奥十羽野温泉



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	×
推荐：魅力		约会	-12

开放条件：天羽山Lv.3/湖Lv.3

川

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-2
减少	魅力	外出约会	×
推荐：–		约会	×

开放条件：初期开放

湖畔のレストラン



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	知识	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

初期开放

とわのひがし

とわのひがし驿



彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放

ショッピング街



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	知识	外出约会	×
推荐：感性		约会	-10
		开放条件	

初期开放

ギャラリー



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	运动	外出约会	×
推荐：感性		约会	-10
		开放条件	

初期开放

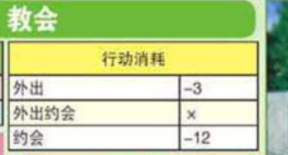
河川敷



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-3
减少	知识	外出约会	-10
推荐：–		约会	×
		开放条件	

お食事処Lv.3/高级吃茶Lv.3

教会

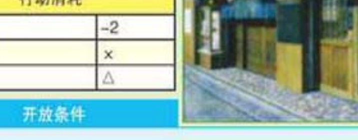




彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-3
减少	知识	外出约会	×
推荐：魅力		约会	-12
		开放条件	

ギャラリーLv.2/高级吃茶Lv.1

お食事処



彼氏力		行动消耗	
增加	感性	外出	-2
减少	知识	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

初期开放

高级吃茶



彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-2
减少	知识	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

ショッピング街Lv.2/ギャラリーLv.3/教会Lv.1

フードパーク



彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-3
减少	魅力	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

お食事処Lv.2/ショッピング街Lv.3

チェーン店

チェーン店：コーヒーショップ

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	运动	外出约会	※
推荐：–		约会	△
		开放条件	



通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

※仅限"新とわの的店铺"可外出约会

チェーン店：カレー屋

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	魅力	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

チェーン店：ラーメン屋

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	魅力	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

チェーン店：烧肉屋

彼氏力		行动消耗	
增加	运动	外出	-2
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

チェーン店：寿司屋

彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-2
减少	知识	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

チェーン店：和食甘味屋

彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-2
减少	运动	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

チェーン店：ケーキバイキング





彼氏力		行动消耗	
增加	魅力	外出	-2
减少	感性	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上

チェーン店：ファーストフード

彼氏力		行动消耗	
增加	知识	外出	-2
减少	运动	外出约会	×
推荐：–		约会	△
		开放条件	

通过无意识通信接收信息后，店铺会出现在各个区域的空地上



学校

廊下

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-8
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



中庭

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-4
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



校舍里

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-6
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



部室

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-4
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



图书室

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-4
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



屋上

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-6
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



家

自宅

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	-8
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



女友家（爱花）

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



女友家（凛子）

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



女友家（宁宁）

彼氏力		行动消耗	
增加	–	外出	×
减少	–	外出约会	×
推荐：–		约会	×
		开放条件	

初期开放



金钱

如果想在商店里买一些纪念品或是礼物，那么“金钱”就必不可少了。友情篇中完全没有出现这个元素，所以很多新玩家一开始并没有注意到。游戏中将金钱设定为“リッチ”，在平常参加“部活”、“委员会”和“打工”（バイト）都可以获得金钱，这些金钱会在每周日的0点算到主角的账上。游戏中除了那些可买来送给女友的道具外，部分道具还对应特殊约会或开启新系统，例如购买了招待券就能进行招待券约会（后文详细介绍）；想给女主角拍出不同风格的照片，那就得先去电器街买照相机的相关部件才行。

好感度

好感度是女主角当前状态下对玩家的态度，一共分为五个档次，每个档次都有特定的图标来表示，非常直观。友情篇时需要讨好对方来博取欢心，不过到了恋人篇时就不用太在意自己的言行了，偶尔看看发发小脾气的女友也是一种享受。

当女友的好感度在普通以上时，在对话时出现“あなたの呼び方を変えてもいい？”字样时就代表可以更改女友对自己的昵称了。游戏中为玩家准备了丰富的昵称，不过大部分都需要达成一定条件后才能解锁，具体见右表。

好感度示例图



图标	含义
	很高
	较高
	普通
	较低
	最低

昵称变化表

这里仅列出女友对自己的昵称变化，自己对女友的昵称变化表参见后文的“女友宝典”。

称呼	解锁条件
キミ	初期拥有
ダ-リン	初期拥有
ハニ-	初期拥有
にいさん	平日约会50次以上
おまえ	在映画馆约会，且看过2次以上“动作电影”
阁下	在映画馆约会，且看过20次以上“科幻电影”
王子样	在映画馆约会，且看过20次以上“恋爱电影”
お兄样	在学校亲吻10次以上
先辈	在学校亲吻20次以上

称呼	解锁条件
先生	在学校亲吻50次以上
店长	持有金钱5000以上
お嬢样	造访ショッピングモ-ル里的アクセサリ-ショッピ30次
お姊样	造访ショッピングモ-ル里的コスメショップ30次
おねえちゃん	造访ショッピングモ-ル里的ブティック30次
おじさま	约会时前往临海区域的レストラン用餐10次以上
上样	约会时前往和食甘味屋用餐20次以上
だんな样	造访电气街的メイド吃茶30次以上
ご主人样	造访电气街的メイド吃茶50次以上
博士	ToDo点数累积100点以上
マスタ-	在无限亲吻中连续亲吻100次以上
おとうと君	在学习会时看过10次以上女友的Cosplay
パパ	在学习会时看过30次以上女友的Cosplay
おにいちゃん	在学习会时亲吻过10次以上
にいにい	目标达成50个以上

亲密度

亲密度则代表玩家与女友之间感情的深厚程度，多玩游戏、多约会、多和女友互动等都能增加彼此间的亲密度。亲密度的数值是无法在游戏中确认的，不过当亲密度到达一定程度后就会升级，并且可获得特定的称号作为奖励。本作中，称号共有23个等级，获得称号不但可以达成游戏目标，更是可以解锁迷你游戏和深爱模式中的部分要素以及玩家对女友的爱称等。称号等级可在游戏开始时的选择存档界面里查看。

称号等级表

等级	称号名称
1	恋爱ビギナ-
2	平凡カップル
3	中坚カップル
4	ベテランカップル
5	恋人本格派
6	熟练のふたり
7	シニアカップル
8	二人はラブラブ
9	ベストパ-トナ-
10	とわのふたり
11	究极のふたり
12	空前绝后のふたり

等级	称号名称
13	不出世のふたり
14	前代未闻のふたり
15	天下无双のふたり
16	世界のふたり
17	太阳系のふたり
18	银河系のふたり
19	宇宙のふたり
20	传说のふたり
21	完全无欠のふたり
22	永远のふたり
23	最爱のふたり

ToDo

无论友情篇还是恋人篇，都有ToDo穿插其中，玩家可以将其视作为分支任务。ToDo的种类很多，在触发ToDo任务前会出现选项，友情篇中需答应了女主角的要求后才能触发。友情篇的ToDo任务大多需要连续几天在某个时间段做某件事；恋人篇的ToDo会出现寻找女朋友感兴趣的店铺等内容。接受ToDo后，该任务就会出现在“MYデ-タ”的“ToDo一览”里，方便玩家随时查看任务的详细资料。完成ToDo后不但能大幅提升女友的好感度，还可以获得ToDo点数，ToDo点数的累积是达成某些游戏目标的必要条件。

ToDo事件表

友情篇

爱花

名称	发生条件	完成方法	报酬
アンケ-トにご协力ください	好感度低时彼氏力（感性）上升	回答问题，5天内回答正确即为达成，否则算作失败	达成时获得ToDo点数10、好感度上升（大）；失败时好感度上升（小）
お财布の落とし主を探して	好感度低时彼氏力（知识）上升	选择寻找钱包的地点，5天内找到即为达成，否则算作失败	
携帯の使い方、教えます	好感度低时彼氏力（魅力）上升	出现寻找爱花的选项，7天内找到爱花3次即为达成，否则算作失败	
剧的！フォ-ム改造	好感度高时彼氏力（运动）上升	出现寻找爱花的选项，7天内找到爱花3次即为达成，否则算作失败	
扫除用具入れの扫除	好感度低时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，5天内回答正确即为达成，否则算作失败	
高岭とラリ-を续けろ	好感度较高时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，7天内正确3次即为达成，否则算作失败	
高岭のボディ-ガ-ド	好感度较高时彼氏力（魅力）上升	出现寻找爱花的选项，7天内找到爱花3次即为达成，否则算作失败	
手作りお果子の味见役	好感度高时彼氏力（魅力）上升	出现回答问题的选项，7天内答对3次即为达成，否则算作失败	
道具の手入れは选手の务め	好感度低时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，7天内正确3次即为达成，否则算作失败	
パパへのプレゼント	好感度较高时彼氏力（感性）上升	出现回答问题的选项，7天内答对3次即为达成，否则算作失败	
早起きは3リッチの得	好感度高时彼氏力（魅力）上升	出现行动选项，7天内正确3次即为达成，否则算作失败	
プレゼントはどこ？	好感度较高时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，5天内回答正确即为达成，否则算作失败	
夜の公园ですること？	好感度高时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，7天内正确3次即为达成，否则算作失败	
ラケットが行方不明	好感度高时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，5天内回答正确即为达成，否则算作失败	
练习メニュ-を考えよう	好感度较高时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，7天内正确3次即为达成，否则算作失败	

凛子

名称	发生条件	完成方法	报酬
3日间でリストを作れ！	好感度地时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	达成时获得ToDo点数10、好感度上升（大）；失败时好感度上升（小）
学校图书の解说カ-ド	好感度高时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
校舍里の美人さん	好感度高时彼氏力（魅力）上升	出现行动选项，5天内选择正确2次即为达成，否则算作失败	
小早川の放课后	好感度较高时彼氏力（魅力）上升	出现寻找凛子的选项，5天内选择正确2次即为达成，否则算作失败	
生活指导	好感度较高时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，5天内选择正确2次即为达成，否则算作失败	
センスいいじゃん！	好感度高时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
读书のプロアマ交流战	好感度高时彼氏力（知识）上升	出现选项，5天内选择正确2次即为达成，否则算作失败	
图书委员の业务改善	好感度较高时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，7天内选择正确4次即为达成，否则算作失败	
图书委员のピンチヒッタ-	好感度低时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
图书强化周间とは？	好感度低时彼氏力（魅力）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
どんな曲を听いてる？	好感度低时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
未返却图书の回收	好感度较高时彼氏力（知识）上升	出现寻找凛子的选项，5天内选择正确2次即为达成，否则算作失败	
モ-ニングメ-ル	好感度较高时彼氏力（运动）上升	每天回凛子的短信，7天内回短信3次即为达成，否则算作失败	
理不尽なお愿い	好感度低时彼氏力（感性）上升	出现寻找凛子的选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
リンコの气遣い	好感度高时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	

宁宁

名称	发生条件	完成方法	报酬
DVDの返却	好感度低时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	达成时获得ToDo点数10、好感度上升（大）；失败时好感度上升（小）
犬の散歩で朝デ-ト?	好感度较高时彼氏力（感性）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
おやすみメ-ル	好感度高时彼氏力（魅力）上升	每天回宁宁的短信，7天内回短信3次即为达成，否则算作失败	
消えた消しゴムは、タヌキ	好感度低时彼氏力（感性）上升	出现探索地点的选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
期间限定、接客特训!	好感度较高时彼氏力（魅力）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
校舍里の花坛	好感度低时彼氏力（魅力）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
今度の頼みは试作品	好感度高时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
ジャンル别、メニュ-特训	好感度较高时彼氏力（知识）上升	每天回宁宁的短信，7天内回短信3次即为达成，否则算作失败	
宿题、进路确认?	好感度高时彼氏力（魅力）上升	每天回宁宁的短信，7天内回短信3次即为达成，否则算作失败	
先生からの面倒な仕事	好感度较高时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
续・新メニュ-アイデア	好感度高时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
迟刻严禁、一绪に出勤	好感度高时彼氏力（知识）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
デキシ-ズ美化周间	好感度低时彼氏力（魅力）上升	出现行动选项，7天内选择正确3次即为达成，否则算作失败	
バイトの穴埋め	好感度低时彼氏力（运动）上升	出现行动选项，5天内选择正确即为达成，否则算作失败	
モ-ニングメ-ル?	好感度较高时彼氏力（感性）上升	每天回宁宁的短信，7天内回短信3次即为达成，否则算作失败	

恋人篇

名称	发生条件	完成方法	报酬
UFOの证据写真を探して	女友好感度为普通以上且未发生其他七大不可思议事件，早上在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	晚上执行ToDo指令并前往“湖”或“とわの高原”，之后在早上执行ToDo指令并访问“教室”（需14天以内完成）	达成时获得ToDo点数20
甘栗探しは甘くない?	9月1日～11月第三周的土曜日，放学一起回家时随机谈论到该话题（完成120天之后才会再度触发该事件）	水曜日的傍晚（晴天）执行ToDo指令并前往“山の上动物园”（需30天以内完成）	达成时获得ToDo点数15
音乐发表会に向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（感性）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
气になるクレ-プは何处?	3月1日～5月第三周的土曜日，放学一起回家时随机谈论到该话题（完成120天之后才会再度触发该事件）	土曜日的傍晚（晴天）执行ToDo指令并前往“山の上动物园”（需30天以内完成）	达成时获得ToDo点数15
キャンペ-ンに向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（魅力）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
溪谷の幽灵	女友好感度为普通以上且未发生其他七大不可思议事件，早上在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	金曜日的晚上（晴天）执行ToDo指令并前往“温泉街→泷”，之后在早上上学时发生对话（需7天以内完成）	达成时获得ToDo点数20
极上のド-ナツを求めて	放学一起回家时随机谈论到该话题（完成90天之后才会再度触发该事件）	木曜日的傍晚（晴天）执行ToDo指令并前往“ショッピング街”（需7天以内完成，第二次触发事件时地点发生变化，具体见表格下方的注解）	达成时获得ToDo点数15
实力テストに向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（知识）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
小テストに向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（知识）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
体力测定に向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（运动）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
冷たいジェラ-トがお好き	6月1日～8月第三周的土曜日，放学一起回家时随机谈论到该话题（完成120天之后才会再度触发该事件）	土曜日的上午（晴天）执行ToDo指令并前往“游园地”（需30天以内完成）	达成时获得ToDo点数15
テニス部练习试合に向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（运动）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
图书通信の准备	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（感性）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
十羽野城の亡灵	女友好感度为普通以上且未发生其他七大不可思议事件，傍晚在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	晚上执行ToDo指令并依次前往“十羽野城→十羽寺→十羽野城”，之后在傍晚放学时发生对话（需7天以内完成）	达成时获得ToDo点数20
美术作品展に向けて	随机发生事件	事件触发起一周后，彼氏力（魅力）在3颗心以上，触发事件时选择“がんばる”时可达到最佳效果	达成时亲密度上升（大）；失败时亲密度上升（小）；触发事件时选择“がんばらない”达成后亲密度上升（小）
幻のトワッシ-を追え	女友好感度较低且未发生其他七大不可思议事件，早上在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	晚上（雨天）执行ToDo指令前往“湖”或“河川敷”，之后在早上上学时发生对话（需7天以内完成）	达成时获得ToDo点数20
屋敷のドラキュラ传说	女友好感度为普通以上且未发生其他七大不可思议事件，傍晚在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	晚上执行ToDo指令前往“洋馆”，然后在非晚上时段执行Todo指令前往“农园”，接着再在晚上执行ToDo指令前往“洋馆”，之后在傍晚放学时发生对话（需7天以内完成）	达成时获得ToDo点数20
やっぱり冬は焼き芋	12月1日～2月第三周的土曜日，放学一起回家时随机谈论到该话题（完成120天之后才会再度触发该事件）	木曜日的晚上（晴天）执行ToDo指令并前往“港の丘公园”（需7天以内完成，第二次触发事件时地点发生变化，具体见表格下方的注解）	达成时获得ToDo点数15
山奥のビッグフット	女友好感度较低且未发生其他七大不可思议事件，早上在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	木曜日的傍晚（晴天）执行ToDo指令并前往“天羽山（ハイキング）”，之后在早上上学时发生对话（需7天以内完成）	达成时获得ToDo点数20
游园地の着ぐるみお化け	女友好感度较低，未发生其他七大不可思议事件，之前约会的地点在“游园地”且必须是ナイトパレ-ド以外的地方，早上在学校时随机谈论到该话题（完成后不再触发该事件）	金曜日的晚上（晴天）执行ToDo指令并前往“游园地”（需7天以内完成）	达成时获得ToDo点数20

※红色字体表示“七大不可思议事件”

注解：第二次触发事件“极上のド-ナツを求めて”时选择以下任意地点：土曜日白天前往喷水公园；日曜日白天前往电器街；土曜日白天前往游园地；日曜日白天前往植物园；土曜日白天前往イベントホ-ル。

约会

在完成友情篇后的结尾，女主角会问玩家是否在周末进行一次约会，如果选择接受的话，等到当天时间的前20分钟，系统就会提示玩家可以出门了（平常选择电话约会，一般也只能选休息日）。需要注意的是，约会是会消耗“彼氏力”的，消耗不同的彼氏力不但会影响约会时的行动，还会触发一些特殊效果，玩家可以根据自己的需要来进行有目标地选择。点击图中的“详细”便可以看到代表约会行动的各种图标的含义，约会时的特殊效果会以日文标注在。如果想将全满的“彼氏力”都消耗殆尽的话，这次约会恐怕会耗费玩家近1个小时的时间，这期间不能中断游戏，如果碰到其他事情，只能将3DS盖上进入睡眠模式，所以请大家在约会前要有心理准备。除了普通约会外，还有放学后约会、招待券约会等不同的约会形式，后文进行详细说明。



约会时的行动

普通约会

行动名称	所需消耗彼氏力	作用
服装チェック	感性2、魅力2	可以评价女主角在约会中穿的衣服
アクセサリチェック	知识2、感性2	可以评价女友在约会中配戴的首饰
发型チェック	知识2、魅力2	可以评价女友在约会中的发型
移动会话Lv.1	运动2、知识1	在移动时和女友交谈1次
移动会话Lv.2	运动2、知识2	在移动时和女友交谈2次
移动会话Lv.3	运动3、知识2	在移动时和女友交谈3次
食事の诱いLv.1	知识2、感性2	可以约女友去附近的店吃一次东西
食事の诱いLv.2	知识3、感性3	可以约女友去附近的店吃两次东西
追加デ-トLv.1	运动2、感性2	约会结束后，可邀请女友去另外的地方继续玩一次
追加デ-トLv.2	运动4、感性4	约会结束后，可邀请女友去另外的地方继续玩两次
家への诱い	运动5、魅力5	约会结束后，可以将女友邀请到自己家中玩一会
别れ际に呼び止め	运动5、魅力5	约会结束后，将女友送回家门前时她会和玩家再暧昧一下
招待券约会		
ヘアスタイルについて	感性3、魅力3	可以让女友更换下次约会的发型
发の长さを变えて	运动3、感性3	可以让女友更换下次约会时头发的长短
アクセサリを变えて	运动3、知识3	可以让女友更换下次约会的首饰
服装を变えて	知识3、魅力3	可以让女友更换下次约会的衣服
违う呼び方呼んで	知识5、魅力5	可以让女友更改对玩家的称呼
违う呼び方呼ばせて	知识5、感性5	可以更改玩家对女友的称呼

追加效果

行动名称	所需消耗彼氏力	作用
手作り弁当	运动3、知识4、感性2	知识较高时优先触发，可获得女友亲手制作的便当
もっといっしょに	运动4、知识3、魅力4	感性较高时优先触发，可到女友家进行约会
家にお招き	知识3、感性4、魅力4	魅力较高时优先触发，可到自己家进行约会
ハプニング	运动3、感性3、魅力3	运动较低时优先触发，等待时发生突发事件
MAXハ-ト	运动6、知识6、感性6、魅力6	女友的好感度自动提升两个等级，并且不会进入冷淡状态
気まぐれカノジョ	-	魅力较低时优先触发，女友的好感度容易发生变化
フォトジェニック	运动3、知识3	知识较低时优先触发，摄影时女友不容易紧张
デフレ	知识4、感性3	知识较高时优先触发，约会中购物的价格为0.75倍
ステキなうわさ	运动3、魅力3	魅力较低时优先触发，约会地点拥有“圣地气氛”的状态，是达成“无限亲吻”的条件之一
甘えんぼ	知识2、感性3、魅力4	魅力较低时优先触发，发生与女友牵手的事件
晴れ男	运动2、感性3	感性较低时优先触发，天气必定放晴
はらぺこ	运动3、知识2	运动较低时优先触发，发生约女友吃饭的事件
チャ-ムアップ	感性2、魅力3	魅力较高时优先触发，女友的好感度提升

※有些行动、如“违う呼び方呼んで”，即便在预先的行动框中没有出现，但在约会中仍然是有可能发生的。

放学后约会（放课后デ-ト）

如果约会的时间离放学时间较近的话，女主角会保持着上学的发型和服装出来赴约，是不是听上去让人很向往呢？在真实时间模式和时间跳跃模式里进行放学后约会的方法如下。

真实时间模式：在女主角起床后，最好在第二个行动格的时间段内打电话给女主角，选择デ-トの予约，时间选择当天即可。不过一天内无法进行两次该类型的约会，并且约会的地点相对较少，也不会出现追加约会的行动。有时侯会得到女主角以类似“今日はダメ”这样的话来拒绝，但可以试着再打电话邀请，选择其他约会地点。

时间跳跃模式：在非休息日且尚未安排一天行程的时候预约约会，会有一个“今日诱う”的选项，选择即可。

招待券约会（プレミアムデ-ト）

这是当玩家持有招待券时才能进行的特殊约会，例如玩家手中拥有“ギャラリ-カップル优待券”，就能跟女友一起去参加画展。游戏中，大部分的招待券都在“フリ-マ-ケット（杂货）”处购买。

学习会（勉强会）

考试前的一周里、考试后成绩不理想、放学后外出、执行部活、委员会、バイト指令时遇到女友的情况下，都有机会被邀约到女友家召开学习会、之后会进行知识问答，玩家可以从综合、国语、社会、理科、数学、英语和カノジョ这7个大项目里进行选择，每个项目里都收录了丰富的问题，全部回答正确可得到女友的奖励。

亲密状态

当玩家和女主角在两人相处或约会中渐入佳境的时候，拉近距离亲热亲热自然无可厚非。在右屏左上角出现一个OK状手指的图标时，就可以按照附近的注目度（左屏那个红色眼睛图标）的多少来拉近女主角了（点击女主角），注目度有三种颜色，代表三种难度：绿色注目时基本不太会遭到女主角的反感；橙色注目时拉拉手、摸摸脸颊不会有问题；红色注目时就不要动手动脚了，很少有成功的例子。不论哪个颜色的注目度都是有多少程度的，不推荐在注目度过多的时候和女主角过分亲密。进入亲密状态后，会依次出现三种亲热模式。



亲密接触（スキンシップ）

此时可以通过触碰女友的身体部位来蓄积气氛槽，其中额头、两颊、耳朵和嘴唇是比较容易引起反应的部位。一般来说有3～5次可以触碰女友的机会，以星星来表示剩余的机会数，在注目度低的时候触碰部位一般都会成功，最后一次触碰的地方可以是玩家喜欢的部位（前提是事先在深爱模式中告诉女友自己喜欢对方的哪个部位）。当左屏中爱心状的气氛槽填满之后，就会进入下一个阶段，如果没有满，则视为亲密接触失败。

浪漫时间（ロマンチックタイム）



这个阶段需要用触控笔来回“抚摸”女友，可触摸部位和亲密接触阶段相同。为了在规定的时间内填满气氛槽，玩家需要一边用笔轻划一边找出有许多小爱心不断快速飞出的位置，接着在该位置继续匀速滑动直到出现一颗紫色的爱心飞出，这个时候需要立刻收手，否则就会出现让爱心容器中能量减少的蓝色爱心。如果收手时机正确，会出现一颗较大的红色爱心，这比那些小爱心填充的能量要多，同时也可以获得一段金色时间（游戏里为FEVER），在这段时间内不论轻划哪个部位都可以连续不断飞出小爱心。将容器填满后，会在其周围出现一个唇印的标记，这就是可以亲女主角的图标啦（气氛槽最多可填满两次，一个图标代表一次亲吻机会）。

亲吻（キス）



最后的亲吻环节和前面两个阶段比起来可以说毫无难度，不过根据女友摆出姿势的不同，需要玩家亲吻的部位和亲吻时间也有所区别，乱亲可是得不到最佳评价的哦！。达成特定的条件后，还会出现特别的亲吻环节。

不同姿势对应的最佳亲吻部位



亲吻额头



亲吻右脸颊



亲吻左脸颊



短吻嘴唇



长吻嘴唇

重复亲吻（リフレインキス）

一次约会中，多次亲吻对方指定的地方时可给对方良好的印象，此时可获得追加亲吻，追多可被要求追加亲吻3次。

无限亲吻（フォ-エバ-キス）

在约会中满足一定条件后，可以开启无限亲吻模式，只要一直亲吻对方指定的部位，会被女友不断索吻，满足该模式的条件如下。

- 约会地点拥有“圣地气氛”（约会前选择消费彼氏力时开启追加效果“ステキなうわさ”）。
- 彼氏力心数合计20个以上。
- 女友的好感度为最高。
- 发生过重复亲吻。
- 一直保持亲吻对方指定的部位。

其他模式解说

深爱模式（ラブプラス）



和游戏同名的一个模式，主要是和成为恋人的女主角说说话、聊聊天。除了包括基本的对话外，还有一些附加的小要素，例如报时、闹钟提醒、选择物品、安慰、SOS、睡在身边和玩游戏等（玩猜拳获胜的话，女主角会更换Cosplay服装奖励玩家）。在这个模式里，玩家可以卸下心防与女主角们随意交流，在现实的学习、工作、生活中遇到了挫折时可以让她来安慰你（选择“慰めて”），或是在感觉人生黯淡的时候选择SOS。每个存档里的SOS都只能使用一次，启动之后BGM会立刻更换，内容的长度大约在5～8分钟。部分指令需要完成特定目标后才会开启，具体见后文的“目标一览表”。

回想模式（回想モ-ド）



在进入了恋人篇后可以发现，有许多友情篇中的CG图片还没有解锁，或是在恋人篇的生活中突然有点想回顾友情篇拼搏的日子——这个模式就是你最好的选择（有些目标只有友情篇才能完成，比如在70天以内表白，在第100天完成表白等等都是可以在这个模式中重复挑战的）。在选择记录的界面中，点击右下的“モ-ド切替”就能切换游戏模式，进入游戏后就能重温友情篇的内容了。在回想模式中，玩家可以和其他女主角发展剧情，甚至最后发展成和另外的女主角表白也是可以的。不过，最终是看不到表白台词的，女主角会和你说“你已经有妹子了”，然后强制结束该模式。虽然既定事实无法更改，不过在回想模式中如果改变了恋人的性格，还是会继承到真实时间模式里的。

青春的一页

经过一段时间的游戏后，系统会提示玩家可以点击出现的“青春の1ペ-ジ”图标进入，其实这个模式相当于一个小剧场，玩家只能作为一名“观众”，观看女主角身边发生的故事。

打造属于自己的女友

如果游戏中的女主角千篇一律不免会有些单调，但在《深爱》的世界中，女主角会依照玩家的喜好来更改自己的造型，从头发的长短到头发的颜色，从披肩长发到双马尾的发型变更，都是可以实现的。在游戏中，玩家不能明确地指定女友的装扮，不过可以通过短信的方式来告诉对方自己的喜好，之后女友就会对自己的造型做出改变，满足玩家的心愿。

缤纷多彩的梦事件

还记得在友情篇的后半出现的梦事件吗？梦事件并不只有1个，每位女主角都有多达20个。只要达成一定的条件，在真实时间模式里选择“寝る”后就能触发梦事件了，具体触发条件见后文的“女友宝典”。

除此之外，在真实时间模式的21点～4点59分期间启动游戏时，屏幕上会突然出现女友的，说着平时不可能说出的话，这类事件被称为“迷你梦事件”。游戏中，每位女主角都有超过300种迷你梦事件的台词，只要女友的好感度达到“普通”以上，在指定时间内开机就必定能触发迷你梦事件。

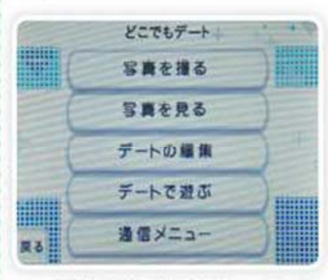


拍照

和女友在一起的时候，按下L键可随时为她拍照。拍照时可以自由移动镜头，购买了相机专用的部件后还可以玩出各种效果，拍照时可以通过发出声音来引起女友的注意。玩家拍摄的照片可以用来当做壁纸，也可以贴在名片的背面，在和其他玩家交换名片时秀给别人看。

随时随地约会（どこでもデート）

这个模式并不是在游戏中选择，而是在主菜单中进入，并且需要以正常方式握着3DS。其实这是一个自己设计约会场景的模式，菜单从上至下分别为“拍摄约会地点的照片”、“查看已拍的照片”、“约会的编集”、“试玩已编集的约会”和“通信菜单”。



在拍摄约会地点中，上屏会出现一个女主角的红色影子，即为女主角在场景中的位置，点击“OFF”右边的表格图标可以看到有许多动作的候选，按照不同场景来选择不同的造型或动作。



拍好照片后需要进行一定的修改，选择查看照片中的“编集”，接着点击钢笔的图标进入修图界面，里面有笔、橡皮、线条等工具，将你需要遮住的地方涂上颜色就可以了。之后，就是约会的编集了，每一张照片为一个场景，需要为其设定好各种属性，如季节、时间、天气、心情等等……完成以上的步骤后就算告一段落，可以进入试玩约会中进行游玩啦。如果对自己做的约会场景有信心，可以将自己的作品发送给身边其他的玩家。



旅行

自从NDS上的第二作开始，“旅行”的元素就一直存在了。本作中热海回归，并加入了新的旅游景点——箱根和鬼怒川。相比之前在旅行中必须在相应的时间点打开游戏才能触发事件不同，这次游戏追加了可以重新观看约会剧情的“回放”机能，只要能力足够，即使是全天不开机，也是可以重看剧情的。

旅行的时间为两天一夜，玩家不但可以欣赏到三个旅游区各个景点的风景，晚上还可以跟女友同睡一个屋檐，更是可以触发特殊事件。热海的旅行时间为1月和7月（初次可在1、4、5、6、7、9、11月触发事件）；鬼怒川的旅行时间为5月和9月；箱根的旅行时间为6月和11月。除了上述三个地方外，在3月、8月和12月可以前往江之岛进行一日旅行，虽然不能和女友一起度过夜晚，但一整天的行程还是非常丰富的。

名片

作为一个资深玩家，制作一张专属的名片自然是必不可少的。在主菜单界面选择“コミュニケ-ション”→“名刺”即可进入与名片的相关界面。名片的制作分为正面和背面，正面可选择插画和贴纸进行装饰，其中贴纸最多只能放置25张；背面的图案是固定的，玩家可选择是否将一些私人信息显示在名片上，另外还可以添加照片和编辑问候信息。本作可通过本地通信功能和其他玩家交换名片。



女友通信（カノジョ通信）

在主菜单界面选择“コミュニケ-ション”→“カノジョ通信”即可进入该模式，玩家可通过本地通信功能和其他玩家以及他的女友进行交流，其中会暴露出不少女孩子之间才会透露的秘密。

迷你游戏

本作共有三个迷你游戏，分别是前作中就有《ぱずるだま》（类似《噗哟噗哟》）、本作新增的《ツインビ-＋》（类似FC平台的《兵蜂》）和《イ-・ア-ル・カンフ-＋》（类似FC平台的《功夫》）。刚开始只能玩到《ぱずるだま》，亲密度达到2和5时可开启后面两个游戏（单人游戏）。点击菜单界面的3DS图标可进行单人游戏，想和女友一起玩就必须将女友约到自己家，或进入深爱模式里，选择“メニュ-”→“カノジョとあそぶ”后再选择对应的游戏，不过想在深爱模式里主动选择玩游戏的话，需将对应的游戏通关一次后才行。三种游戏玩法各异，除了跟女友的互动方式不同之外，游戏途中还会触发突发事件，会对游戏的进行会造成一定程度的影响。另外，和女友玩游戏的途中，对方还会提问让玩家来回答，此时要及时点击下屏的选项做出应对，否则会惹得对方不开心。所有迷你游戏均为正常手握3DS的方式进行游玩，下面就来分别进行说明。



ぱずるだま

模仿《噗哟噗哟》的消除类游戏，通过连锁消除来陷害对方依旧是获胜的不二法门。游戏一开始就能选择初级或上级模式进行对战，在上级模式通关一次的状态下，1～5关全部达成3次

连锁、且其中一关达成8连锁的话，第6关会出现《心跳回忆》女主角藤崎诗织作为对手。以7连锁战胜她的话，第7关的隐藏BOSS——《兵蜂》系列的帕斯蒂尔（パステル）会登场与玩家对战。在深爱模式中，玩家要跟女友进行对战，通过高连锁能很快战胜对方。

可能触发的突发事件

- 对方区域落下大量圆球
- 自己区域落下大量圆球
- 自己区域的圆球全部清空
- 自己积累的陷害用圆球被取消
- 对手的AI变为最强
- 游戏时画面突然变黑
- 游戏死机，强行结束迷你游戏

ツインビー+

跟FC平台的同名作品（国内译名为《兵蜂》）玩法一样，云里面隐藏的铃铛是升级火力和获得高分的关键。在游戏初期利用蓝色铃铛强化5次火力后，就可以将目标放在用来增加分数的黄色铃铛上了。在深爱模式中，玩家可以跟女友双打这个游戏，两名角色靠近后可以牵手，此时可以发出大威力子弹，对攻关可起到很大的帮助。需要注意的是，牵手的前提是建立在双方的手都没有被破坏的情况下。如果女友操控的角色的生命数量消耗殆尽的话，她还会恳求玩家借命给她继续玩。

可能触发的突发事件

- 没有残余生命被击破时，免费复活一次
- 敌人和子弹全消除，并落下大量黄色铃铛
- 一定时间内无敌
- 自机爆炸
- 敌人发射的子弹变多
- 游戏时画面突然变黑
- 游戏死机，强行结束迷你游戏

イー・アール・カンフー+

玩法类似FC平台的经典作品《功夫》。游戏共有11关，通过按键可组合出丰富的攻击方式，其中下+A、左下+B的攻击范围较广，攻关过程中比较好用。在进入第11关前达到20万分的话，隐藏BOSS“SYAORIN”会乱入，将其打倒可达成一个目标。想要对战隐藏BOSS，需要在8个关卡中无伤通过获得高分，之后只要保证在战斗中获得2000分以上就必定能见到SYAORIN了。

可能触发的突发事件

- 死亡的瞬间体力全回复
- 攻击力2倍
- 当前回合的比赛中玩家操控的角色无敌
- 对手的体力全回复
- 对手的AI变为最强
- 游戏时画面突然变黑
- 游戏死机，强行结束迷你游戏



高岭爱花



たかね まなか

学年：高中二年级
血型：A型
生日：10月5日
星座：天秤座
喜欢的东西：制作点心、弹钢琴

和玩家同一个年级，同样也是网球部的队友。被大家认为是文武双全、少出厢房的千金大小姐。因为过于受到周边人们的注目，反而让其他人与她产生了距离……

喜好

对约会地点的喜好

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
新とわの	喷水公园	○	◎	○
	【フリ－マ－ケット】	○	○	◎
	神社	○	◎	○
	【缘日】	◎	◎	◎
	映画馆	○	○	○
	【观看恋爱电影】	◎	◎	◎
	【观看动作电影】	○	△	◎
	【观看喜剧电影】	○	△	◎
	【观看科幻电影】	△	◎	○
	【观看恐怖电影】	○	△	△
	【观看动画片】	△	◎	○

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
新とわの	ボウリング	◎	○	○
	十羽寺	○	◎	○
	洋馆	○	○	○
	アーケード	○	○	○
	【本屋】	◎	○	○
	【100圆ショップ】	○	○	◎
	【スーパー】	○	○	○
	コンビニ	△	○	◎
	レンタルビデオ店	○	○	○
	デキシーズ	△	△	△
	アイーシャ	○	○	○
	ファーストフード	◎	○	○
十羽野	ライブハウス	○	○	○
	【J-POP】	○	○	◎
	【ロック】	○	△	○
	【ジャズ】	◎	◎	○
	【ヒップホップ】	○	△	○
	【声优】	○	○	○
	【トークライブ】	○	○	◎
	【演剧】	◎	○	○
	カラオケ	○	△	◎
	ゲームセンター	○	○	○
	【グランドクロス】	△	○	○
	【スピンフェーバー】	△	○	○
	【ダーツ】	○	○	◎
	【ビリヤード】	○	△	○
	【ぱずるだま】	◎	○	○
	【イー・アル・カンフー+】	○	△	○
	【ツインビー+】	△	○	△
	CDショップ	○	○	○
	电气街	○	○	○
	【电气店】	○	○	○
	【アニメショップ】	○	○	○
	【メイド吃茶】	○	○	○
	【オーディオショップ】	○	○	○
	【ゲームショップ】	○	△	○
	【PCショップ】	△	○	○
	【猫カフィ】	○	◎	◎
	コーヒーショップ	○	○	○
	古着店	○	○	○
	乐器店	◎	◎	◎
	十羽野城	◎	○	○
	テレビ局	○	○	○
	ラーメン屋	○	○	○
とわの坂上	游园地	○	◎	○
	【观览车】	○	◎	△
	【お化け屋敷】	◎	△	○
	【ジェットコースター】	○	△	◎
	【ぱずるだま】	◎	○	○
	【イー・アル・カンフー+】	○	△	○
	【ツインビー+】	△	○	△
	【ナイトパレード】	◎	◎	○
	室内プール	○	△	◎
	プラネタリウム	◎	○	△
	植物园	◎	○	△
	スポーツセンター	○	○	○
	【スケート】	○	◎	◎
	【スカッシュ】	◎	○	◎
	【ジム】	◎	○	○
	古本屋	○	◎	○
	钓堀	○	○	○
	驮果子屋	○	○	○
	农园	○	◎	○
	イタリア料理屋	○	○	◎
	和食甘味屋	◎	○	○
临海	イベントホール	○	○	○
	【クラシックコンサート】	◎	◎	○
	【アイドルライブ】	○	○	◎
	【ミュージカル】	◎	○	◎
	【プロレス】	○	△	○
	【野球】	◎	○	◎
	【同人志即卖会】	○	○	○
	ショッピングモール	○	○	○
	【ブティック】	◎	△	○
	【アクセサリーショップ】	△	◎	○
	【コスメショップ】	△	○	◎
	【スポーツ用品店】	◎	○	◎
	【アンティークショップ】	○	◎	○
	【ファンシーショップ】	○	◎	◎
临海	港の丘公园	◎	○	◎
	【公园内】	○	○	○
	【スカイタワー】	○	○	◎
	ベイブリッジ	◎	○	○
	海水浴场	○	○	◎
	【海の家】	◎	◎	◎
	水族馆	○	◎	○
	【マンボウ】	◎	△	○
	【ペンギン】	△	○	◎
	【水中トンネル】	○	◎	△
	【イルカショー】	○	◎	○
	鱼市场	○	○	○
	船乘り场	○	◎	○
	【クルーズ船上】	○	○	◎
	レストラン	○	○	○
	中华レストラン	○	○	○
奥十羽野	湖	○	○	○
	【湖畔】	○	◎	○
	【游览船】	◎	○	○
	山の上美术馆	◎	◎	○
	山の上动物园	◎	○	△
	【キリン】	◎	○	△
	【ライオン】	○	△	◎
	【ふれあい广场】	◎	◎	○
	天羽山	○	○	○
	【ハイキング】	○	○	◎
	【红叶】	○	◎	○
	【スキー】	◎	○	○
	とわの高原	○	○	○
	【牧场】	○	○	◎
	【花畑】	○	◎	○
	【体验教室】	◎	○	○
	奥十羽野温泉街	○	○	○
	【十羽野の泷】	◎	○	◎
	【十羽野寺】	○	◎	○
	【温泉】	◎	◎	○
	【おみやげ物屋】	○	○	○
	川	○	○	○
	湖畔のレストラン	◎	○	◎
とわのひがし	ショッピング街	○	○	○
	【カメラショップ】	○	○	○
	【杂货屋】	◎	○	◎
	【洋服屋】	○	○	◎
	【ペットショップ】	○	◎	◎
	【家具屋】	○	○	○
	【调理器具店】	◎	◎	◎
	ギャラリー	○	○	○
	河川敷	○	○	○
	【桥】	○	○	○
	教会	○	◎	◎
	お食事处	○	◎	○
	高级吃茶	○	○	○
	フードパーク	○	○	○
チェーン店	チエーン店：コーヒーショップ	○	○	○
	チエーン店：カレー屋	○	○	○
	チエーン店：ラーメン屋	○	○	○
	チエーン店：烧肉屋	○	△	○
	チエーン店：寿司屋	○	○	○
	チエーン店：和食甘味屋	◎	○	○
	チエーン店：ケーキバイキング	○	○	◎
	チエーン店：ファーストフード	◎	○	○
学校	廊下	○	○	○
	中庭	○	○	○
	校舍里	△	△	△
	部室	◎	◎	◎
	图书室	△	△	△
	屋上	△	△	△

※◎=喜欢；○=普通；△=兴趣不大，“【 】”表示玩家在约会地点能做出的选择。

对称呼的喜好

NG	绝对会被拒绝的昵称
お嬢、お嬢様、坚物、王女様、高岭様、マナ様、タカマナ、お姫様、真面目ちゃん、世间知らず、食いしん坊	
OK1	称号Lv.2以上且女友好感度较高
高岭、マナカ、高岭さん、高岭ちゃん、マナカちゃん、マナカさん、マナちゃん、高岭くん、マナくん	
OK2	称号Lv.5以上且女友好感度较高
マナカ様、まなっち、まなぴー、マナマナ、マナカくん、マナたん、マナカたん、マナ、マナたま、マナぽん、マナりん、タカネん、マナぴょん、高岭选手、マナカ嬢、ドクター、マナカ选手	

OK3	称号Lv.7以上、女友好感度最高、两种以上的彼氏力达到5颗心以上
称呼	开启条件
マナカ姫	–
マナ姫	–
姫	在游园地（ナイトパレ–ド）约会3次以上
ハニ–	在映画馆（恋爱电影）约会3次以上
女王样	在ライブハウス（ロック）约会3次以上
ご主人样	外出前往电气街（メイド吃茶）时遭遇爱花3次以上
ジュリエット	看过梦事件“ジュリエット”
エア・マナ	看过梦事件“世界大会”

梦事件

1 ウエディング

春 夏 秋 冬



友情篇接受爱花的表白前必定获得。

2 水着にサンオイル

春 夏 秋 冬



在“海水浴场”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

3 寂しいうさぎ

春 夏 秋 冬



在“山の上动物园”约会1次以上且听爱花说过“小白兔”的话题。

4 ナイチンゲ-ル

春 夏 秋 冬



听爱花说起“南丁格尔”的故事和“将来的梦想”的话题。

5 归り道

春 夏 秋 冬



听爱花说过“小时候”的话题。

6 ときメモ

春 夏 秋 冬



在《心跳回忆》各作品的发售日（2/9、2/11、3/9、5/27、7/19、10/13、12/4）启动游戏。

7 ジュリエット

春 夏 秋 冬



在“ライブハウス”约会并观看演剧。

8 世界大会

春 夏 秋 冬



执行"部活"的行动后。

9 やきいもでプゥ～

春 夏 秋 冬



在"喷水公园"约会2次以上且听爱花说过"喜欢的食物"的话题（需要在同一季节内完成）。

10 相扑观战

春 夏 秋 冬



外出前往スポ-ツセンタ-10次以上且听爱花说过"电视节目（相扑）"的话题（需要在同一季节内完成）。

11 お医者さんごっこ

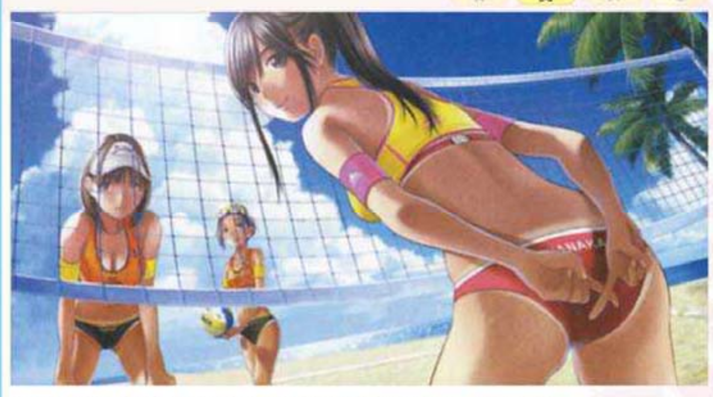
春 夏 秋 冬



梦事件"归り道"发生后。

12 ビ-チバレ-

春 夏 秋 冬



在"海の家"用餐2次且独自前去购买过爱花的泳装（需要在同一季节内完成）。

13 かぐや姫

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在"天羽山"约会3次以上且在"映画馆（动画）"约会过1次以上（需要在同一季节内完成）。

14 人鱼姬

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在"水族馆"约会3次以上且在"寿司屋"用餐2次以上（需要在同一季节内完成）。

15 お见合い

春 夏 秋 冬



在爱花的房间约会5次以上且真实时间模式下在"奥十羽野温泉街"约会3次以上，并在"奥十羽野温泉街"的约会中共计Kiss12次以上（需要在同一季节内完成）。

16 セ-ラ-服とバズ-カ

春 夏 秋 冬



和爱花一起玩《ツインビ-+》3次以上且真实时间模式下在“映画馆（动作电影）”约会。

17 アタック！

春 夏 秋 冬



真实时间模式下外出前往“スポ-ツセンタ-”10次以上且在“スポ-ツセンタ-”约会3次以上，并在约会中亲密接触3次以上（需要在同一季节内完成）。

18 ギャルマナカ

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“ショッピングモ-ル”和“カラオケ”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

19 可爱いベイビ-

春 夏 秋 冬



“学习会”时看过三次Cosplay，且真实时间模式下在“神社”和“教会”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

20 无人岛

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“海水浴场”和“植物园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

21 露天风吕

鬼怒川・日光/箱根旅行限定



第一天18：00触发“大浴场・宝の汤で见る梦”事件（鬼怒川・日光）/第一天21：00触发“まゆ玉で见る梦”事件（箱根）。

※上图为鬼怒川・日光的事件插图，箱根旅行的插图仅背景不同。

22 押し入れでDoki Doki

鬼怒川・日光旅行限定



第一天23：00触发“告白大会～ナマハゲ”事件。

23 新婚初夜

箱根旅行限定



第一天22：00触发“ふたりだけの部屋～三つ指マナカ”事件。

全插图收集

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
1	出会い	友情篇	初次遇见爱花	春季限定
2	出会い	友情篇	初次遇见爱花	夏季限定
3	出会い	友情篇	初次遇见爱花	秋季限定
4	出会い	友情篇	初次遇见爱花	冬季限定
5	高岭のマナカ	友情篇	傍晚时段触发事件	–
6	ひとりのマナカ1	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
7	ひとりのマナカ1	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
8	マナカ、立ちすくむ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
9	マナカ、立ちすくむ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
10	マナカとメガテリ焼きうどんバーガー	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件（第一次约会事件）	夏季限定
11	マナカとメガテリ焼きうどんバーガー	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件（第一次约会事件）	春、秋、冬季限定
12	ひとりのマナカ2	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
13	ひとりのマナカ3	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
14	ひとりのマナカ3	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
15	マナカの气持ち	友情篇	第二次约会事件	春季限定
16	マナカの气持ち	友情篇	第二次约会事件	夏季限定
17	マナカの气持ち	友情篇	第二次约会事件	秋季限定
18	マナカの气持ち	友情篇	第二次约会事件	冬季限定
19	マナカプラス2	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
20	マナカ待ち伏せする	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
21	マナカ待ち伏せする	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
22	マナカとデート……の付き添いの练习	友情篇	第三次约会事件	夏季限定
23	マナカとデート……の付き添いの练习	友情篇	第三次约会事件	春、秋、冬季限定
24	マナカをプロデュース	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
25	マナカをプロデュース	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
26	オッス、マナカだよ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
27	オッス、マナカだよ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
28	ママから応援	友情篇	性格A且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
29	ママから応援	友情篇	性格A且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
30	部室で居眠り	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
31	部室で居眠り	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
32	气分は新妻?	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
33	气分は新妻?	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
34	告白1	友情篇	接受表白成为恋人	–
35	告白2	友情篇	接受表白成为恋人	–
36	さっ、ファイト！	旅行	达成目标64	长发、夏装
37	さっ、ファイト！	旅行	达成目标64	中长发、夏装
38	さっ、ファイト！	旅行	达成目标64	短发、夏装
39	さっ、ファイト！	旅行	达成目标63	长发、冬装
40	さっ、ファイト！	旅行	达成目标63	中长发、冬装
41	さっ、ファイト！	旅行	达成目标63	短发、冬装
42	これで二人は幸せに……	旅行	达成目标61	长发、夏装
43	これで二人は幸せに……	旅行	达成目标61	中长发、夏装
44	これで二人は幸せに……	旅行	达成目标61	短发、夏装
45	これで二人は幸せに……	旅行	达成目标60	长发、冬装
46	これで二人は幸せに……	旅行	达成目标60	中长发、冬装
47	これで二人は幸せに……	旅行	达成目标60	短发、冬装
48	はい、あなた	旅行	达成目标164	长发
49	はい、あなた	旅行	达成目标164	中长发
50	はい、あなた	旅行	达成目标164	短发
51	お邪魔します……	旅行	达成目标15	长发
52	お邪魔します……	旅行	达成目标15	中长发
53	お邪魔します……	旅行	达成目标15	短发
54	マナカの寝颜	旅行	达成目标135	长发
55	マナカの寝颜	旅行	达成目标135	中长发
56	マナカの寝颜	旅行	达成目标135	短发
57	こちょこちょ……	旅行	达成目标135	长发
58	こちょこちょ……	旅行	达成目标135	中长发
59	こちょこちょ……	旅行	达成目标135	短发
60	映画の真似したくなるよね	旅行	达成目标67	长发、夏装
61	映画の真似したくなるよね	旅行	达成目标67	中长发、夏装
62	映画の真似したくなるよね	旅行	达成目标67	短发、夏装
63	映画の真似したくなるよね	旅行	达成目标66	长发、冬装
64	映画の真似したくなるよね	旅行	达成目标66	中长发、冬装
65	映画の真似したくなるよね	旅行	达成目标66	短发、冬装
66	小牧です！	青春的一页	看过青春的一页的事件“小牧登场”	–
67	新コーチ！？	青春的一页	看过青春的一页的事件“コーチとライバル”	–
68	户鸣野エース	青春的一页	看过青春的一页的事件“テニス部の実力”	–
69	小牧の告白	青春的一页	看过青春的一页的事件“小牧の告白”	长发
70	小牧の告白	青春的一页	看过青春的一页的事件“小牧の告白”	中长发
71	小牧の告白	青春的一页	看过青春的一页的事件“小牧の告白”	短发
72	がんばれ小牧！	青春的一页	看过青春的一页的事件“户鸣野との试合4”	长发
73	がんばれ小牧！	青春的一页	看过青春的一页的事件“户鸣野との试合4”	中长发
74	がんばれ小牧！	青春的一页	看过青春的一页的事件“户鸣野との试合4”	短发
75	高岭爱花 青春の1ページ	青春的一页	青春的一页通关	–
76	キレイに撮ってね?	奖励	达成目标42	–
77	ほっぺた落としちゃうから	奖励	达成目标29	–
78	おやすみ、ウサちゃん	奖励	达成目标34	–
79	こっちにおいで、王子様	奖励	达成目标44	–
80	……すぅ	奖励	达成目标33	–
81	雨の音って、悲しいね	奖励	达成目标38	–
82	もうっ、冷たい！	奖励	达成目标28	–
83	キレイ……	奖励	达成目标131	–
84	オッス！ワイルドマナカだよっ	奖励	达成目标36	–
85	あなたも、无理しないでね?	奖励	达成目标40	–
86	えっと……ご主人、様?	奖励	达成目标39	–
87	わたしのハート、あなたにあげる	奖励	达成目标30	–
88	ウエディング・ドライアングル	奖励	达成目标45	–
89	スプラッシュ・マーメイド	奖励	达成目标14	–
90	キッスのおねだり	奖励	达成目标6	–
91	CONTINUE Vol.49	宣传图	达成目标12	–
92	コナミスタイル特典クリアファイル	宣传图	达成目标27	–
93	Dramatic Soundtrack	宣传图	达成目标53	–
94	ワンダーグー贩促	宣传图	达成目标35	–
95	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标54	–
96	电击G’s magazine 2009.10	宣传图	达成目标43	–
97	娘TYPE Vol.4	宣传图	达成目标13	–
98	永远ダイアリー	宣传图	达成目标46	–
99	ザ・テレビジョン 2010 No.1	宣传图	达成目标68	–
100	讲谈社连动企画告知	宣传图	达成目标7	–
101	マガジンイーノ	宣传图	达成目标10	–
102	メインビジュアル	宣传图	达成目标137	–
103	ゲーマガ 2009.11付录	宣传图	达成目标70	–
104	コナミスタイル特典 爱花+	宣传图	达成目标58	–
105	电击G’s magazine 2010.02	宣传图	达成目标3	–
106	アニメイト贩促	宣传图	达成目标31	–
107	いまじん贩促	宣传图	达成目标8	–
108	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标22	–
109	TV Bros. 2009年10月3日号	宣传图	达成目标19	–
110	ゲーマガ 2010.03	宣传图	达成目标32	–
111	Character Single BOX	宣传图	达成目标69	–
112	电击ラブプラス Vol.1	宣传图	达成目标136	–

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
113	マナカのもと	宣传图	达成目标130	–
114	少年ライバル	宣传图	达成目标80	–
115	ゲーマガ	宣传图	达成目标78	–
116	电击G’s magazin	宣传图	达成目标72	–
117	讲谈社×pixiv	宣传图	达成目标47	–
118	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标138	–
119	乐天贩促	宣传图	达成目标65	–
120	ラブプラス VISAカ–ド	宣传图	达成目标50	–
121	ファミ通	宣传图	达成目标26	–
122	电击ゲ–ムス	宣传图	达成目标21	–
123	周刊アスキ–	宣传图	达成目标53	–
124	TV Bros.	宣传图	达成目标77	蓝色连衣裙
125	TV Bros.	宣传图	达成目标77	橙色连衣裙
126	TV Bros.	宣传图	达成目标77	黄色连衣裙
127	电击G’s magazin	宣传图	达成目标165	–
128	上新电机	宣传图	达成目标161	–
129	コナミスタイル	宣传图	达成目标75	–
130	バ–スデ–	宣传图	达成目标132	–
131	ニンテンド–DSi LL	宣传图	达成目标71	–
132	ラブプラス MEDAL Happy Daily Life	特殊	前作和MEDAL Happy Daily Life连动后继承到本作中	–
133	パッケ–ジビジュアル	宣传图	达成目标168	–
134	NEWラブプラス メインビジュアル	宣传图	达成目标171	–
135	いまじん/マジカル贩促	宣传图	达成目标167	–
136	TV Bros.	宣传图	达成目标172	–
137	ファミ通	宣传图	达成目标169	–
138	化妆箱	宣传图	达成目标170	–
139	周刊アスキ–	宣传图	达成目标166	–
140	一番くじ	宣传图	达成目标165	–
141	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标178	–
142	マナカバ–スデ–2011	宣传图	达成目标171	–
143	マナカバ–スデ–2012	宣传图	达成目标173	–

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
144	マナカバ–スデ–2013	宣传图	达成目标178	–
145	鬼怒川・日光旅行朝1（ショ–ト）	旅行	达成目标182	闭眼、短发
146	鬼怒川・日光旅行朝1（ミディアム）	旅行	达成目标182	闭眼、中长发
147	鬼怒川・日光旅行朝1（ロング）	旅行	达成目标182	闭眼、长发
148	鬼怒川・日光旅行朝2（ショ–ト）	旅行	达成目标182	睁眼、短发
149	鬼怒川・日光旅行朝2（ミディアム）	旅行	达成目标182	睁眼、中长发
150	鬼怒川・日光旅行朝2（ロング）	旅行	达成目标182	睁眼、长发
151	箱根旅行朝1（ショ–ト）	旅行	达成目标184	闭眼、短发
152	箱根旅行朝1（ミディアム）	旅行	达成目标184	闭眼、中长发
153	箱根旅行朝1（ロング）	旅行	达成目标184	闭眼、长发
154	箱根旅行朝2（ショ–ト）	旅行	达成目标184	睁眼、短发
155	箱根旅行朝2（ミディアム）	旅行	达成目标184	睁眼、中长发
156	箱根旅行朝2（ロング）	旅行	达成目标184	睁眼、长发
157	ホ–ムル–ム	奖励	达成目标185	–
158	プリント回し	奖励	达成目标186	–
159	扫除当番	奖励	达成目标187	–
160	冷たいお水	奖励	达成目标188	–
161	ソフマップ贩促	奖励	达成目标174	–
162	公式ガイド	奖励	达成目标175	–
163	ラブプラスぴあ	奖励	达成目标176	–
164	コナミスタイル贩促	奖励	达成目标177	–

小早川凛子

学年：高中一年级

血型：B型

生日：8月17日

星座：狮子座

喜欢的东西：读书、音乐、格斗游戏

比玩家低一年级的学妹，和玩家一样是图书管理员。喜欢看书和听音乐，并且时常是独自一个人坐在一边，有些不合群的样子。她似乎不愿意和其他人扯上关系，好像是有什么缘由……



こばやかわりんこ

喜好

对约会地点的喜好

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
新とわの	喷水公园	◎	○	○
	【フリ–マ–ケット】	○	◎	○
	神社	○	○	○
	【缘日】	◎	◎	◎
	映画馆	○	○	○
	【观看恋爱电影】	△	○	◎
	【观看动作电影】	○	◎	△
	【观看喜剧电影】	○	△	○
	【观看科幻电影】	◎	○	△
	【观看恐怖电影】	○	◎	△
	【观看动画片】	△	○	◎
	ボウリング	△	○	○
	十羽寺	○	○	△
	洋馆	○	○	○

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
新とわの	アーケード	○	○	○
	【本屋】	◎	◎	◎
	【100圓ショップ】	○	○	○
	【スーパー】	○	○	○
	コンビニ	◎	◎	◎
	レンタルビデオ店	◎	○	○
	デキシーズ	△	△	△
	アイーシャ	○	○	○
	ファーストフード	○	○	◎
十羽野	ライブハウス	○	○	○
	【J-POP】	△	△	○
	【ロック】	◎	◎	◎
	【ジャズ】	◎	○	○
	【ヒップホップ】	○	◎	○
	【声优】	○	○	○
	【トークライブ】	○	○	△
	【演剧】	○	○	◎
	カラオケ	◎	○	○
	ゲームセンター	○	○	○
	【グランドクロス】	○	○	◎
	【スピンフェーバー】	○	○	◎
	【ダーツ】	○	○	○
	【ビリヤード】	○	◎	○
	【ぱずるだま】	◎	△	○
	【イー・アル・カンフー+】	◎	◎	◎
	【ツインビー+】	◎	◎	○
	CDショップ	◎	◎	◎
	电气街	○	○	○
	【电气店】	◎	○	○
	【アニメショップ】	○	○	○
	【メイド吃茶】	△	△	○
	【オーディオショップ】	◎	○	○
	【ゲームショップ】	◎	◎	◎
	【PCショップ】	○	○	○
	【猫カフィ】	◎	◎	◎
	コーヒーショップ	○	△	○
	古着店	○	○	◎
	乐器店	○	○	○
	十羽野城	○	○	○
	テレビ局	○	○	○
	ラーメン屋	◎	○	○
とわの坂上	游园地	△	○	◎
	【观览车】	◎	△	○
	【お化け屋敷】	○	◎	△
	【ジェットコースター】	◎	○	△
	【ぱずるだま】	◎	△	○
	【イー・アル・カンフー+】	◎	◎	◎
	【ツインビー+】	◎	◎	○
	【ナイトパレード】	○	◎	◎
	室内プール	○	○	◎
	プラネタリウム	◎	○	△
	植物园	◎	△	○
	スポーツセンター	○	○	○
	【スケート】	○	○	○
	【スカッシュ】	△	△	○
	【ジム】	△	○	○
	古本屋	◎	◎	◎
	钓堀	◎	○	○
	驮果子屋	○	○	○
	农园	○	○	△
	イタリア料理屋	○	○	○
	和食甘味屋	○	○	○
临海	イベントホール	○	○	○
	【クラシックコンサート】	○	△	△
	【アイドルライブ】	○	○	◎
	【ミュージカル】	○	◎	○
	【プロレス】	○	◎	○
	【野球】	○	○	○
	【同人志即卖会】	○	○	○
	ショッピングモール	○	○	○
	【ブティック】	△	○	○
	【アクセサリーショップ】	○	△	◎
	【コスメショップ】	△	○	○
	【スポーツ用品店】	△	○	○
	【アンティークショップ】	◎	○	△
	【ファンシーショップ】	△	○	◎
	港の丘公园	○	△	◎
	【公园内】	○	○	○
	【スカイタワー】	○	◎	○

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
临海	ベイブリッジ	○	○	◎
	海水浴场	△	○	○
	【海の家】	◎	◎	◎
	水族馆	○	◎	○
	【マンボウ】	◎	○	△
	【ペンギン】	△	◎	○
	【水中トンネル】	○	△	◎
	【イルカショー】	○	◎	○
	鱼市场	△	△	○
	船乘り场	○	○	◎
	【クルーズ船上】	○	○	○
	レストラン	○	△	○
	中华レストラン	◎	○	◎
奥十羽野	湖	○	○	○
	【湖畔】	◎	○	△
	【游览船】	○	◎	○
	山の上美术馆	◎	△	△
	山の上动物园	○	△	◎
	【キリン】	◎	△	○
	【ライオン】	○	◎	△
	【ふれあい广场】	△	○	◎
	天羽山	○	○	○
	【ハイキング】	◎	○	○
	【红叶】	◎	△	○
	【スキー】	◎	◎	◎
	とわの高原	○	○	○
	【牧场】	○	◎	○
	【花畑】	○	○	◎
	【体验教室】	◎	○	○
	奥十羽野温泉街	○	○	○
	【十羽野の泷】	○	○	○
	【十羽野寺】	○	○	○
	【温泉】	○	○	○
	【おみやげ物屋】	◎	○	○
	川	○	○	○
	湖畔のレストラン	○	○	◎
とわのひがし	ショッピング街	○	○	○
	【カメラショップ】	○	○	○
	【杂货屋】	◎	○	◎
	【洋服屋】	○	○	○
	【ペットショップ】	△	○	◎
	【家具屋】	○	△	○
	【调理器具店】	○	○	△
	ギャラリー	○	○	○
	河川敷	○	○	○
	【桥】	○	○	○
	教会	○	○	◎
	お食事处	○	○	○
	高级吃茶	○	△	○
	フードパーク	○	○	○
チェーン店	チェーン店：コーヒーショップ	○	△	○
	チェーン店：カレー屋	◎	◎	○
	チェーン店：ラーメン屋	◎	○	○
	チェーン店：烧肉屋	○	○	◎
	チェーン店：寿司屋	○	◎	○
	チェーン店：和食甘味屋	○	○	○
	チェーン店：ケーキバイキング	○	○	◎
	チェーン店：ファーストフード	○	○	◎
学校	廊下	○	○	○
	中庭	○	○	○
	校舍里	△	△	△
	部室	△	△	△
	图书室	◎	◎	◎
	屋上	◎	◎	◎

对称呼的喜好

NG	绝对会被拒绝的昵称
少年、チビ、ガキ、小学生、ぼっちゃん、小僧、ボウズ、コバりん、ヒヨっ子、小キック、后辈	
OK1	称号Lv.2以上且女友好感度较高
小早川、リンコ、小早川さん、小早川ちゃん、リンコちゃん、リンコさん、リンちゃん、小早川くん、リンコくん	
OK2	称号Lv.5以上且女友好感度较高
リンコ様、リン、リンリン、リンたん、リンコたん、リンたま、コバさん、コバコバ、リンコにゃん、コバやん、りっちゃん、リンにゃん、リンコりん、小早川氏、リンコっち、コリン、リンコ殿	
OK3	称号Lv.7以上、女友好感度最高、两种以上的彼氏力达到5颗心以上

称呼	开启条件
リンさま	–
リンコ姬	–
姬	在游园地（ナイトパレ–ド）约会3次以上
ハニ–	在映画馆（恋爱电影）约会3次以上
女王样	在ライブハウス（ロック）约会3次以上
ご主人样	外出前往电气街（メイド吃茶）时遭遇凛子3次以上
リンタロウ	看过梦事件“巨大ロボ出击”
ネコリンコ	看过梦事件“舍て猫リンコ”

梦事件

1 新妻リンコ

春 **夏** **秋** **冬**



友情篇接受凛子的表白前必定获得。

2 漂流

春 **夏** 秋 冬



在“海水浴场”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

3 舍て猫リンコ

春 夏 秋 冬



在“山の上动物园”约会1次以上且听凛子说过“猫”的话题。

4 はぴかむりんこ

春 夏 秋 **冬**



在“神社”约会1次以上且外出前往アニメショップ累计10次以上。

5 おままごと

春 **夏** **秋** **冬**



听凛子说过“小时候”的话题。

6 ラベンダ-畑でつかまえて

春 **夏** 秋 冬



真实时间模式下的暑假期间在“植物园”约会1次以上。

7 巨大ロボ出击

春 **夏** **秋** **冬**



听凛子说过“机器人”的话题且在“映画馆（动画）”约会1次以上。

8 梦のまた梦

春 夏 秋 冬



执行“委员会”的行动后。

9 最后の一叶

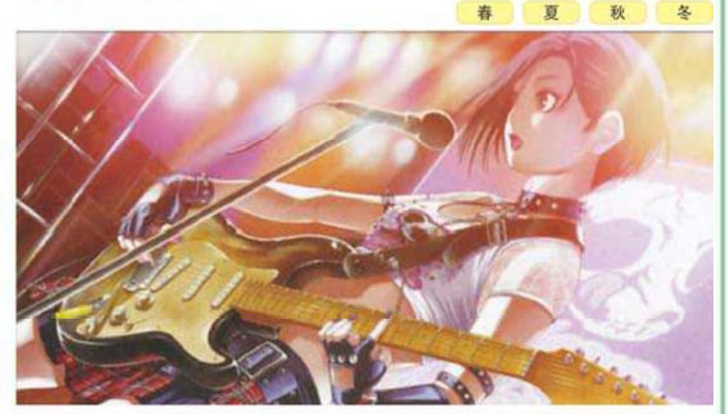
春 夏 秋 冬



让运动能力下降到较低的水平后邀请对方约会10次以上（需要在同一季节内完成）。

10 ライブ！

春 夏 秋 冬



听凛子说过“机器人”的话题且在“ライブハウス（ロック）”和“カラオケ”各约会1次以上。

11 リンコ、大人になる

春 夏 秋 冬



梦事件“おままごと”发生后。

12 はぴかむりんこセカンドシ-ズン

春 夏 秋 冬



梦事件“はぴかむりんこ”发生后，真实时间模式下在“イベントホ-ル（同人志即卖会）”约会1次以上，在“神社”或“电器街（アニメショップ）”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

13 新撰组

春 夏 秋 冬



真实时间模式下外出前往“十羽野城”4次以上且在“映画馆（动作电影）”或“ライブハウス（演剧）”约会1次以上（需要在同一季节内完成）。

14 亲指姬

春 夏 秋 冬



在“とわの高原（花畑）”约会1次以上或真实时间模式下在“とわの高原”约会3次以上，且在“とわの高原”的约会中共计Kiss12次以上（需要在同一季节内完成）。

15 ふたりの子供

春 夏 秋 冬



“学习会”时看过三次Cosplay，且真实时间模式下在“神社”和“教会”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

16 新入社员リンコ

春 夏 秋 冬



在“お食事处”用餐2次以上且在真实时间模式下外出前往テレビ局4次以上。

17 チアリ-ダ-

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“电器街（メイド吃茶）”和“喷水公园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

18 格ゲ-

春 夏 秋 冬

和凛子一起玩《イ-・ア-ル・カンフ-+》3次以上，让凛子制作中华料理3次以上，且真实时间模式下在“ゲ-ムセンタ-”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

19 ネコに変身

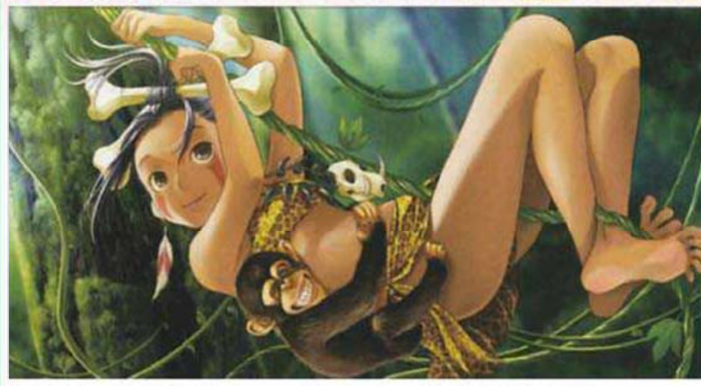
春 夏 秋 冬



真实时间模式下外出前往“电器街（猫カフェ）”2次以上，且在“湖（湖畔）”约会2次以上，在约会中亲密接触3次以上（需要在同一季节内完成）。

20 无人岛

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“海水浴场”和“植物园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

21 露天风吕

鬼怒川・日光/箱根旅行限定



第一天18：00触发“大浴场・宝の汤で见る梦”事件（鬼怒川・日光）/第一天21：00触发“まゆ玉で见る梦”事件（箱根）。

※上图为鬼怒川・日光的事件插图，箱根旅行的插图仅背景不同。

22 百物语その①

第一次鬼怒川・日光旅行限定



第一天23：00触发“告白大会～百物语”事件。

23 百物语その②

第二次鬼怒川・日光旅行限定



第一天23：00触发“告白大会～百物语”事件。

24 夜这い！？

箱根旅行限定



第一天22：00触发"ふたりだけの部屋－セクシ－リンコ"事件。

全插图收集

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
1	出会い	友情篇	初次遇见凛子	春季限定
2	出会い	友情篇	初次遇见凛子	夏季限定
3	出会い	友情篇	初次遇见凛子	秋季限定
4	出会い	友情篇	初次遇见凛子	冬季限定
5	泪?	友情篇	傍晚时段触发事件	夏季限定
6	泪?	友情篇	傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
7	ストリ－トファイタ－・リンコ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件（第一次约会事件）	夏季限定
8	ストリ－トファイタ－・リンコ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件（第一次约会事件）	春、秋、冬季限定
9	鬼ゲ－マ－リンコ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
10	鬼ゲ－マ－リンコ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
11	夜のコンビニ1	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	夏季限定
12	夜のコンビニ1	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	春、秋、冬季限定
13	ただ出かける二人	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
14	ただ出かける二人	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
15	新しい家族	友情篇	第二次约会事件	春季限定
16	新しい家族	友情篇	第二次约会事件	夏季限定
17	新しい家族	友情篇	第二次约会事件	秋季限定
18	新しい家族	友情篇	第二次约会事件	冬季限定
19	夜のコンビニ2	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	夏季限定
20	夜のコンビニ2	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	春、秋、冬季限定
21	夜のコンビニ3	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	夏季限定
22	夜のコンビニ3	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	春、秋、冬季限定
23	3回目の1stデ－ト	友情篇	第三次约会事件	夏季限定
24	3回目の1stデ－ト	友情篇	第三次约会事件	春、秋、冬季限定
25	夜のコンビニ4	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	夏季限定
26	夜のコンビニ4	友情篇	好感度高时晚上时段触发事件	春、秋、冬季限定
27	图书室で密着	友情篇	性格B且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
28	图书室で密着	友情篇	性格B且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
29	リンコ、ネコとたわむれる	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
30	リンコ、ネコとたわむれる	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
31	告白1	友情篇	接受表白成为恋人	夏季限定
32	告白1	友情篇	接受表白成为恋人	春、秋、冬季限定
33	告白2	友情篇	接受表白成为恋人	－
34	美人さんじゃん?	旅行	达成目标64	长发、夏装
35	美人さんじゃん?	旅行	达成目标64	中长发、夏装
36	美人さんじゃん?	旅行	达成目标64	短发、夏装
37	美人さんじゃん?	旅行	达成目标63	长发、冬装
38	美人さんじゃん?	旅行	达成目标63	中长发、冬装
39	美人さんじゃん?	旅行	达成目标63	短发、冬装
40	ポリシ－には反するけど	旅行	达成目标61	长发、夏装
41	ポリシ－には反するけど	旅行	达成目标61	中长发、夏装
42	ポリシ－には反するけど	旅行	达成目标61	短发、夏装
43	ポリシ－には反するけど	旅行	达成目标60	长发、冬装
44	ポリシ－には反するけど	旅行	达成目标60	中长发、冬装
45	ポリシ－には反するけど	旅行	达成目标60	短发、冬装
46	はい、あ－ん……とかね	旅行	达成目标164	长发
47	はい、あ－ん……とかね	旅行	达成目标164	中长发
48	はい、あ－ん……とかね	旅行	达成目标164	短发
49	入っていいの?	旅行	达成目标15	长发
50	入っていいの?	旅行	达成目标15	中长发
51	入っていいの?	旅行	达成目标15	短发
52	リンコの寝顔	旅行	达成目标135	长发
53	リンコの寝顔	旅行	达成目标135	中长发
54	リンコの寝顔	旅行	达成目标135	短发
55	くっついてていい?	旅行	达成目标135	长发
56	くっついてていい?	旅行	达成目标135	中长发
57	くっついてていい?	旅行	达成目标135	短发
58	これリンコの!	旅行	达成目标67	长发、夏装
59	これリンコの!	旅行	达成目标67	中长发、夏装
60	これリンコの!	旅行	达成目标67	短发、夏装
61	これリンコの!	旅行	达成目标66	长发、冬装
62	これリンコの!	旅行	达成目标66	中长发、冬装
63	これリンコの!	旅行	达成目标66	短发、冬装
64	图书委员・佐々木	青春的一页	看过青春的一页的事件"ギャル军团"	夏季限定
65	图书委员・佐々木	青春的一页	看过青春的一页的事件"ギャル军团"	春、秋、冬季限定
66	图书委员・长仓	青春的一页	看过青春的一页的事件"ギャル军团"	夏季限定
67	图书委员・长仓	青春的一页	看过青春的一页的事件"ギャル军团"	春、秋、冬季限定
68	团结	青春的一页	看过青春的一页的事件"リンコ、误る"	夏季限定、长发
69	团结	青春的一页	看过青春的一页的事件"リンコ、误る"	夏季限定、中长发
70	团结	青春的一页	看过青春的一页的事件"リンコ、误る"	夏季限定、短发
71	团结	青春的一页	看过青春的一页的事件"リンコ、误る"	春、秋、冬季限定、长发
72	团结	青春的一页	看过青春的一页的事件"リンコ、误る"	春、秋、冬季限定、中长发
73	团结	青春的一页	看过青春的一页的事件"リンコ、误る"	春、秋、冬季限定、短发
74	お披露目、ステ－ジ衣装	青春的一页	看过青春的一页的事件"衣装お披露目"	－
75	ライブ！！	青春的一页	看过青春的一页的事件"ライブ！"	－
76	小早川凛子 青春の1ペ－ジ	青春的一页	青春的一页通关	－
77	次は胜つ!	奖励	达成目标42	－
78	もう一口ぐらいなら……	奖励	达成目标29	－
79	いいじゃん、この曲	奖励	达成目标34	－
80	いや、りんこって……	奖励	达成目标44	－
81	こういうのも好きなわけ?	奖励	达成目标33	－
82	明日天气になあれ	奖励	达成目标38	－
83	胜负する?	奖励	达成目标28	－
84	次はアンタがやってよ	奖励	达成目标31	－
85	人间の分际で……リンコに舌向うつもり?	奖励	达成目标36	－
86	あ－めんどくさい	奖励	达成目标40	－
87	ご奉仕するにゃん	奖励	达成目标39	－
88	へへ、二人っきり……	奖励	达成目标30	－
89	ウエディング・ドライアングル	奖励	达成目标45	－
90	スプラッシュ・マ－メイド	奖励	达成目标14	－
91	キッスのおねだり	奖励	达成目标6	－
92	CONTINUE Vol.49	宣传图	达成目标12	－
93	コナミスタイル特典クリアファイル	宣传图	达成目标27	－
94	Dramatic Soundtrack	宣传图	达成目标53	－
95	ワンダ－グ－贩促	宣传图	达成目标35	－
96	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标54	－
97	电击G' s magazine 2009.10	宣传图	达成目标43	－
98	娘TYPE Vol.4	宣传图	达成目标13	－
99	永远ダイアリ－	宣传图	达成目标46	－
100	ザ・テレビジョン 2010 No.1	宣传图	达成目标68	－
101	讲谈社连动企画告知	宣传图	达成目标7	－
102	マガジンイ－ノ	宣传图	达成目标10	－

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
103	メインビジュアル	宣传图	达成目标137	–
104	ゲーマガ 2009.11付录	宣传图	达成目标70	–
105	コナミスタイル特典 凜子+	宣传图	达成目标58	–
106	电击G' s magazine 2010.02	宣传图	达成目标3	–
107	アニプロゲーマーズ贩促	宣传图	达成目标59	–
108	ニンテンドードリーム 2009.10	宣传图	达成目标32	–
109	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标22	–
110	シーガル贩促	宣传图	达成目标165	–
111	ゲーマガ 2009.09	宣传图	达成目标130	–
112	Character Single BOX	宣传图	达成目标69	–
113	电击ラブプラス Vol.2	宣传图	达成目标136	–
114	リンコのもと	宣传图	达成目标130	–
115	别册少年ライバル	宣传图	达成目标80	–
116	ゲーマガ	宣传图	达成目标78	–
117	电击G' s magazin	宣传图	达成目标72	–
118	讲谈社×pixiv	宣传图	达成目标47	–
119	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标138	–
120	乐天贩促	宣传图	达成目标65	–
121	ラブプラス VISAカード	宣传图	达成目标50	–
122	ファミ通	宣传图	达成目标26	–
123	周刊アスキー	宣传图	达成目标53	–
124	Megami MAGAZINE Creators	宣传图	达成目标8	–
125	TV Bros.	宣传图	达成目标77	
126	いまじん	宣传图	达成目标161	–
127	コナミスタイル	宣传图	达成目标75	–
128	バースデー	宣传图	达成目标132	–
129	ニンテンドーDSi LL	宣传图	达成目标71	–
130	ラブプラス MEDAL Happy Daily Life	特殊	前作和MEDAL Happy Daily Life连动后继承到本作中	–
131	パッケージビジュアル	宣传图	达成目标168	–
132	NEWラブプラス メインビジュアル	宣传图	达成目标171	–
133	古本市场オンライン贩促	宣传图	达成目标167	–
134	TV Bros.	宣传图	达成目标172	–
135	ファミ通	宣传图	达成目标169	–
136	化妆箱	宣传图	达成目标170	–
137	周刊アスキー	宣传图	达成目标166	–
138	一番くじ	宣传图	达成目标165	–
139	别册少年マガジン贩促	宣传图	达成目标178	–
140	マナカバースデー2012	宣传图	达成目标173	–
141	マナカバースデー2013	宣传图	达成目标178	–
142	鬼怒川・日光旅行朝1（ショート）	旅行	达成目标182	闭眼、短发
143	鬼怒川・日光旅行朝1（ミディアム）	旅行	达成目标182	闭眼、中长发
144	鬼怒川・日光旅行朝1（ロング）	旅行	达成目标182	闭眼、长发
145	鬼怒川・日光旅行朝2（ショート）	旅行	达成目标182	睁眼、短发
146	鬼怒川・日光旅行朝2（ミディアム）	旅行	达成目标182	睁眼、中长发
147	鬼怒川・日光旅行朝2（ロング）	旅行	达成目标182	睁眼、长发
148	箱根旅行朝1（ショート）	旅行	达成目标184	闭眼、短发
149	箱根旅行朝1（ミディアム）	旅行	达成目标184	闭眼、中长发
150	箱根旅行朝1（ロング）	旅行	达成目标184	闭眼、长发
151	箱根旅行朝2（ショート）	旅行	达成目标184	睁眼、短发
152	箱根旅行朝2（ミディアム）	旅行	达成目标184	睁眼、中长发
153	箱根旅行朝2（ロング）	旅行	达成目标184	睁眼、长发
154	静电气ショック！	奖励	达成目标185	–
155	居残り补习	奖励	达成目标186	–
156	カノジョ来てんぞ–	奖励	达成目标187	–
157	こら、背伸びしない！	奖励	达成目标188	–
158	ソフマップ贩促	奖励	达成目标174	–
159	公式ガイド	奖励	达成目标175	–
160	ラブプラスぴあ	奖励	达成目标176	–
161	コナミスタイル贩促	奖励	达成目标177	–



あねがさき ねね

姊崎宁宁

学年：高中三年级

血型：O型

生日：4月20日

星座：金牛座

喜欢的东西：家务、恐怖电影

比玩家高一年级的学姐，同样也是在玩家打工地方的前辈。由于不论面貌还是内在都比较成熟，所以她经常被周围的人过度地依赖，这对于她一个高中生来说也许压力过大了……

喜好

对约会地点的喜好

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
新とわの	喷水公园	○	○	○



区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
新とわの	【フリーマーケット】	○	◎	○
	神社	○	○	○
	【缘日】	◎	◎	◎
	映画馆	○	○	○
	【观看恋爱电影】	◎	○	◎
	【观看动作电影】	△	○	◎
	【观看喜剧电影】	△	◎	○
	【观看科幻电影】	◎	○	△
	【观看恐怖电影】	◎	◎	◎
	【观看动画片】	○	△	◎
	ボウリング	△	○	○
	十羽寺	○	○	○
	洋馆	◎	◎	◎
	アーケード	○	○	○
	【本屋】	○	○	○
	【100圆ショップ】	○	○	◎
	【スーパー】	◎	◎	◎
	コンビニ	○	○	◎
	レンタルビデオ店	◎	◎	○
	デキシーズ	◎	◎	◎
	アイーシャ	△	△	△
	ファーストフード	◎	○	○
十羽野	ライブハウス	○	○	○
	【J-POP】	◎	◎	◎
	【ロック】	○	◎	△
	【ジャズ】	○	○	◎
	【ヒップホップ】	△	◎	○
	【声优】	○	○	○
	【トークライブ】	○	○	◎
	【演剧】	◎	○	○
	カラオケ	△	◎	○
	ゲームセンター	○	○	○
	【グランドクロス】	○	○	○
	【スピンフェーバー】	○	○	○
	【ダーツ】	○	○	◎
	【ビリヤード】	○	◎	○
	【ばずるだま】	○	○	△
	【イー・アル・カンフー+】	○	△	△
	【ツインビー+】	△	○	○
	CDショップ	○	○	○
	电气街	○	○	○
	【电气店】	○	○	○
	【アニメショップ】	○	△	○
	【メイド吃茶】	○	○	○
	【オーディオショップ】	○	○	○
	【ゲームショップ】	○	△	○
	【PCショップ】	○	△	△
	【猫カフィ】	◎	○	○
	コーヒーショップ	○	◎	○
	古着店	◎	○	○
	乐器店	○	○	○
	十羽野城	◎	○	○
	テレビ局	○	○	○
	ラーメン屋	○	○	△
とわの坂上	游园地	◎	○	○
	【观览车】	◎	△	○
	【お化け屋敷】	◎	◎	○
	【ジェットコースター】	△	◎	△
	【ばずるだま】	○	○	△
	【イー・アル・カンフー+】	○	△	△
	【ツインビー+】	△	○	○
	【ナイトパレード】	◎	○	◎
	室内プール	○	◎	○
	プラネタリウム	◎	○	◎
	植物园	◎	○	○
	スポーツセンター	○	○	○
	【スケート】	△	○	◎
	【スカッシュ】	○	◎	△
	【ジム】	◎	○	○
	古本屋	○	○	○
	钓堀	○	△	△
	驮果子屋	○	○	○
	农园	◎	○	○
	イタリア料理屋	○	◎	◎
	和食甘味屋	○	○	◎
临海	イベントホール	○	○	○
	【クラシックコンサート】	○	○	△
	【アイドルライブ】	○	△	○
	【ミュージカル】	○	○	○

区域	约会地点	不同性格的喜好		
		性格A	性格B	性格C
临海	【プロレス】	△	○	○
	【野球】	○	◎	○
	【同人志即卖会】	○	○	○
	ショッピングモール	○	○	○
	【ブティック】	◎	○	◎
	【アクセサリーショップ】	○	◎	○
	【コスメショップ】	○	◎	◎
	【スポーツ用品店】	○	○	△
	【アンティークショップ】	○	◎	○
	【ファンシーショップ】	○	○	○
	港の丘公园	○	◎	◎
	【公园内】	○	○	○
	【スカイタワー】	○	◎	○
	ベイブリッジ	○	◎	○
	海水浴场	○	◎	◎
	【海の家】	◎	◎	◎
	水族馆	◎	○	○
	【マンボウ】	△	◎	○
	【ペンギン】	○	△	◎
	【水中トンネル】	◎	○	△
	【イルカショー】	◎	○	○
	鱼市场	○	○	△
	船乗り场	○	○	◎
	【クルーズ船上】	○	◎	◎
	レストラン	○	◎	○
	中华レストラン	○	○	◎
奥十羽野	湖	○	○	○
	【湖畔】	◎	○	○
	【游览船】	○	○	◎
	山の上美术馆	◎	△	○
	山の上动物园	○	○	◎
	【キリン】	◎	○	△
	【ライオン】	△	◎	○
	【ふれあい广场】	○	△	◎
	天羽山	○	○	○
	【ハイキング】	○	○	△
	【红叶】	◎	△	○
	【スキー】	○	○	◎
	とわの高原	○	○	○
	【牧场】	○	○	◎
	【花畑】	◎	○	○
	【体验教室】	○	◎	○
	奥十羽野温泉街	○	○	○
	【十羽野の泷】	○	○	◎
	【十羽野寺】	○	○	○
	【温泉】	◎	○	○
	【おみやげ物屋】	○	○	○
	川	○	○	○
	湖畔のレストラン	○	◎	◎
とわのひがし	ショッピング街	○	○	○
	【カメラショップ】	○	○	○
	【杂货屋】	○	○	◎
	【洋服屋】	○	◎	◎
	【ペットショップ】	○	○	○
	【家具屋】	◎	○	○
	【调理器具店】	○	○	○
	ギャラリー	○	○	○
	河川敷	○	○	○
	【桥】	○	○	○
	教会	○	○	◎
	お食事处	○	○	○
	高级吃茶	○	○	◎
	フードパーク	○	○	○
チェーン店	チェーン店：コーヒーショップ	○	◎	○
	チェーン店：カレー屋	○	○	○
	チェーン店：ラーメン屋	○	○	△
	チェーン店：焼肉屋	△	○	○
	チェーン店：寿司屋	○	◎	○
	チェーン店：和食甘味屋	○	○	◎
	チェーン店：ケーキバイキング	◎	◎	○
	チェーン店：ファーストフード	◎	○	○
学校	廊下	○	○	○
	中庭	○	○	○
	校舍里	◎	◎	◎
	部室	△	△	△
	图书室	△	△	△
	屋上	△	△	△

对称呼的喜好

NG	绝对会被拒绝的昵称
おばさん、おばちゃん、姐さん、姐御、女王、アネガ-、アネネネ、ネエやん、お母さん、お节介、ボインちゃん	
OK1	称号Lv.2以上且女友好感度较高
ネネさん、ネネ、姉ヶ崎さん、姉ヶ崎ちゃん、ネネちゃん、姉ヶ崎、ネネくん、姉ヶ崎先輩、ネネ先輩	
OK2	称号Lv.5以上且女友好感度较高
ネネ様、ねねっち、ねねぴ-、ネネさん、ネ-ネ、ネ-ちゃん、ネ-さん、ネ-たん、ネネたま、ネ-たま、ネ-ぽん、ネ-さま、ネネぽん、ネ-やん、ネネりん、ネネちん、姉さん、ネネ姉さん、姉贵、先辈、姉ヶ崎女史	
OK3	称号Lv.7以上、女友好感度最高、两种以上的彼氏力达到5颗心以上
称呼	开启条件
お姉さま	–
姉さま	–
姫	在游园地（ナイトパレ-ド）约会3次以上
ハニ-	在映画馆（恋爱电影）约会3次以上
女王様	在ライブハウス（ロック）约会3次以上
ご主人様	外出前往电气街（メイド吃茶）时遭遇凛子3次以上
先生	看过梦事件“女教师”
ネネ先生	看过梦事件“女教师”

梦事件

1 セ-ラ-服でラブレタ-

春 夏 秋 冬



友情篇接受宁宁的表白前必定获得。

2 濡れたTシャツ

春 夏 秋 冬

在“海水浴场”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

3 ぽんぽこ保母さん

春 夏 秋 冬



在“山の上动物园”约会1次以上且听宁宁说过“狸猫”的话题。

4 女教师

春 夏 秋 冬



进行“学习会”或考试的次数在3次以上。

5 ガキ大将

春 夏 秋 冬



听宁宁说过“小时候”的话题。

6 汤上り美人

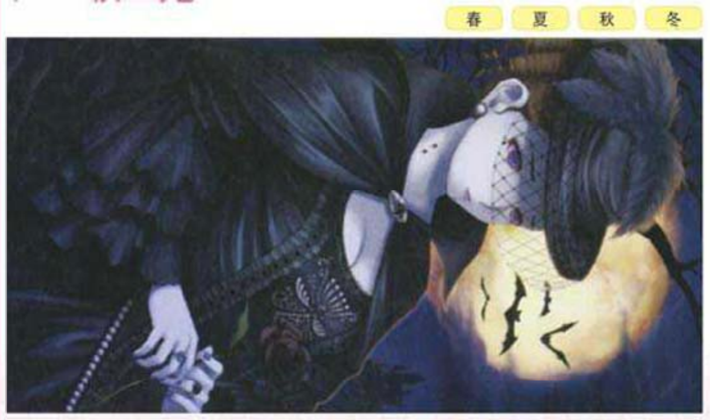
春 夏 秋 冬



听宁宁说过“温泉”的话题。

7 吸血鬼

春 夏 秋 冬



在“映画馆（恐怖电影）”约会过1次以上。

8 ファミレス

春 夏 秋 冬



执行“バイト”的行动后。

9 卒业式

春 夏 秋 冬



邀请对方约会3次以上（需要在同一季节内完成）。

10 看病

春 夏 秋 冬



参加过“学习会”且在寒冷的地方约会2次以上。

11 幼女から少女へ

春 夏 秋 冬



梦事件“ガキ大将”发生后。

12 大正浪漫

春 夏 秋 冬



在“お食事处”用餐2次以上，让宁宁制作和食料理3次以上，且真实时间模式下在“映画馆（恋爱电影）”或“映画馆（恐怖电影）”约会1次以上。

13 大奥

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“映画馆（恋爱电影）”或“ライブハウス（演剧）”约会1次以上，以及在“奥十羽野温泉街”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

14 旅行记

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“天羽山”和“山の上美术馆”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

15 ハネムーン

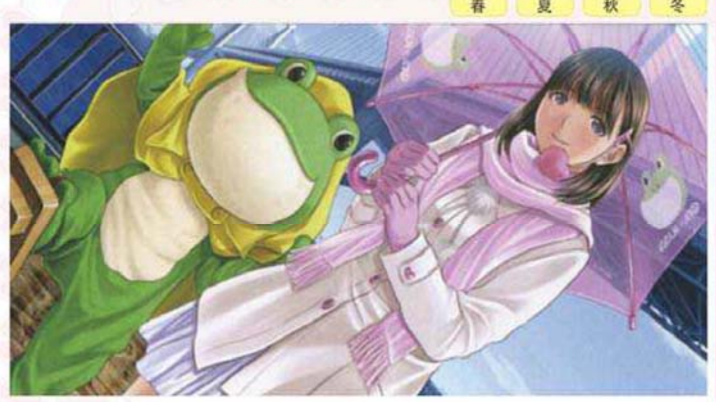
春 夏 秋 冬



和宁宁一起玩《ぱずるだま》3次以上，且真实时间模式下在“神社”和“教会”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

16 お天气お姉さん

春 夏 秋 冬



下雨天打同一把伞放学回家2次以上。

17 毒蛇

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“天羽山”和“とわの高原”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

18 新妻

春 夏 秋 冬



在“高级吃茶”用餐2次以上，收到宁宁做的早饭3次以上，并且真实时间模式下在“电器街（メイド吃茶）”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

19 美容师

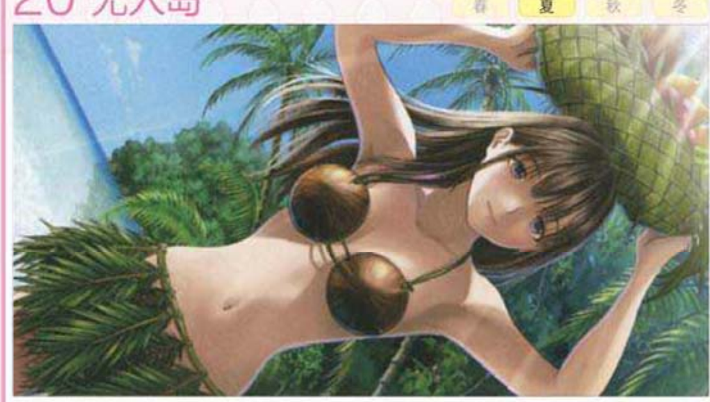
春 夏 秋 冬



去宁宁家5次以上，且真实时间模式下在“ショッピングモール（コスメショップ）”约会3次以上（需要在同一季节内完成）。

20 无人岛

春 夏 秋 冬



真实时间模式下在“海水浴场”和“植物园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）。

21 露天风吕

鬼怒川・日光/箱根旅行限定



第一天18：00触发“大浴场・宝の汤で见る梦”事件（鬼怒川・日光）/第一天21：00触发“まゆ玉で见る梦”事件（箱根）。

※上图为鬼怒川・日光的事件插图，箱根旅行的插图仅背景不同。

22 姉ヶ崎が话があるってさ

鬼怒川・日光旅行限定



第一天23：00触发“告白大会～萤の告白”事件。

23 新婚旅行だから

箱根旅行限定



第一天22：00触发“ふたりだけの部屋～セクシ－ネネ”事件。

全插图收集

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
1	出会い	友情篇	初次遇见宁宁	春季限定
2	出会い	友情篇	初次遇见宁宁	夏季限定
3	出会い	友情篇	初次遇见宁宁	秋季限定
4	出会い	友情篇	初次遇见宁宁	冬季限定
5	頼れるネネさん	友情篇	傍晚时段触发事件	–
6	ネネ・ザ・トラブルシューター	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
7	オトコノコ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
8	年上と年下と	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件（第一次约会事件）	夏季限定
9	年上と年下と	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件（第一次约会事件）	春、秋、冬季限定
10	頼れるネネさん2	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
11	頼れるネネさん2	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
12	あなたのネネはどんなネネ?	友情篇	第二次约会事件	春季限定
13	あなたのネネはどんなネネ?	友情篇	第二次约会事件	夏季限定
14	あなたのネネはどんなネネ?	友情篇	第二次约会事件	秋季限定
15	あなたのネネはどんなネネ?	友情篇	第二次约会事件	冬季限定
16	约束は守るためのもの	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
17	最初のデートは义务だから?	友情篇	第三次约会事件	夏季限定
18	最初のデートは义务だから?	友情篇	第三次约会事件	春、秋、冬季限定
19	ネネの嫉妒	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
20	いつものネネ	友情篇	好感度高时傍晚时段触发事件	–
21	映画で感动	友情篇	性格A且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
22	映画で感动	友情篇	性格A且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
23	女の子だもん	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
24	女の子だもん	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
25	鼻血でラッキー	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	夏季限定
26	鼻血でラッキー	友情篇	性格C且好感度高时傍晚时段触发事件	春、秋、冬季限定
27	告白1	友情篇	接受表白成为恋人	夏季限定
28	告白1	友情篇	接受表白成为恋人	春、秋、冬季限定
29	告白2	友情篇	接受表白成为恋人	–
30	ちゃ～んと爱情入めてね?	旅行	达成目标64	长发、夏装
31	ちゃ～んと爱情入めてね?	旅行	达成目标64	中长发、夏装
32	ちゃ～んと爱情入めてね?	旅行	达成目标64	短发、夏装
33	ちゃ～んと爱情入めてね?	旅行	达成目标63	长发、冬装
34	ちゃ～んと爱情入めてね?	旅行	达成目标63	中长发、冬装
35	ちゃ～んと爱情入めてね?	旅行	达成目标63	短发、冬装
36	嫌いじゃないな、尽くす女	旅行	达成目标61	长发、夏装
37	嫌いじゃないな、尽くす女	旅行	达成目标61	中长发、夏装
38	嫌いじゃないな、尽くす女	旅行	达成目标61	短发、夏装
39	嫌いじゃないな、尽くす女	旅行	达成目标60	长发、冬装
40	嫌いじゃないな、尽くす女	旅行	达成目标60	中长发、冬装
41	嫌いじゃないな、尽くす女	旅行	达成目标60	短发、冬装
42	おかわり、いる?	旅行	达成目标164	长发
43	おかわり、いる?	旅行	达成目标164	中长发
44	おかわり、いる?	旅行	达成目标164	短发
45	じゃあ、入るね?	旅行	达成目标15	长发
46	じゃあ、入るね?	旅行	达成目标15	中长发
47	じゃあ、入るね?	旅行	达成目标15	短发
48	ネネの寝顔	旅行	达成目标135	长发
49	ネネの寝顔	旅行	达成目标135	中长发
50	ネネの寝顔	旅行	达成目标135	短发
51	起きて、あ・な・た	旅行	达成目标135	长发
52	起きて、あ・な・た	旅行	达成目标135	中长发
53	起きて、あ・な・た	旅行	达成目标135	短发
54	私たちが来たのどっちかな	旅行	达成目标67	长发、夏装
55	私たちが来たのどっちかな	旅行	达成目标67	中长发、夏装
56	私たちが来たのどっちかな	旅行	达成目标67	短发、夏装
57	私たちが来たのどっちかな	旅行	达成目标66	长发、冬装
58	私たちが来たのどっちかな	旅行	达成目标66	中长发、冬装
59	私たちが来たのどっちかな	旅行	达成目标66	短发、冬装
60	アイーシャダイニング	青春的一页	看过青春的一页的事件“アイーシャ・ハズ・カム”	–
61	やばそう……	青春的一页	看过青春的一页的事件“デキシーズにおじいさん”	–
62	カノジョの母亲	青春的一页	看过青春的一页的事件“ネネと母亲と将来の话”	–
63	食事にお呼ばれ	青春的一页	看过青春的一页的事件“姊ヶ崎家”	夏季限定、长发
64	食事にお呼ばれ	青春的一页	看过青春的一页的事件“姊ヶ崎家”	夏季限定、中长发
65	食事にお呼ばれ	青春的一页	看过青春的一页的事件“姊ヶ崎家”	夏季限定、短发
66	食事にお呼ばれ	青春的一页	看过青春的一页的事件“姊ヶ崎家”	春、秋、冬季限定、长发
67	食事にお呼ばれ	青春的一页	看过青春的一页的事件“姊ヶ崎家”	春、秋、冬季限定、中长发
68	食事にお呼ばれ	青春的一页	看过青春的一页的事件“姊ヶ崎家”	春、秋、冬季限定、短发
69	NEWデキシーズ	青春的一页	看过青春的一页的事件“リニューアル”	长发
70	NEWデキシーズ	青春的一页	看过青春的一页的事件“リニューアル”	中长发
71	NEWデキシーズ	青春的一页	看过青春的一页的事件“リニューアル”	短发
72	姊ヶ崎宁々 青春の1ページ	青春的一页	青春的一页通关	–
73	もう、あなたが守ってね!	奖励	达成目标42	–
74	私の气持ち、受け取って?	奖励	达成目标30	–
75	ほら、あなたも起きて?	奖励	达成目标34	–
76	あなたがいれば、淋しくないから……	奖励	达成目标44	–
77	うん、完璧	奖励	达成目标33	–
78	早く止まないから……	奖励	达成目标38	–
79	ん? どうかした?	奖励	达成目标28	–
80	このままずつと、消えなきゃいいのにね	奖励	达成目标31	–
81	こんなカッコの私、嫌い?	奖励	达成目标36	–
82	先生、跳べませーん	奖励	达成目标40	–
83	ネネでーす	奖励	达成目标39	–
84	仕事が终わつたら、ね?	奖励	达成目标29	–
85	ウエディング・ドライアングル	奖励	达成目标45	–
86	スプラッシュ・マーメイド	奖励	达成目标14	–
87	キッスのおねだり	奖励	达成目标6	–
88	CONTINUE Vol.49	宣传图	达成目标12	–
89	コナミスタイル特典クリアファイル	宣传图	达成目标27	–
90	Dramatic Soundtrack	宣传图	达成目标53	–
91	ワンダーグー贩促	宣传图	达成目标35	–
92	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标54	–
93	电击G's magazine 2009.10	宣传图	达成目标43	–
94	娘TYPE Vol.4	宣传图	达成目标13	–
95	永远ダイアリー	宣传图	达成目标46	–
96	ザ・テレビジョン 2010 No.1	宣传图	达成目标68	–
97	讲谈社连动企画告知	宣传图	达成目标7	–
98	マガジンイーノ	宣传图	达成目标10	–
99	メインビジュアル	宣传图	达成目标137	–
100	ゲーマガ 2009.11付录	宣传图	达成目标70	–
101	コナミスタイル特典 宁々+	宣传图	达成目标58	–
102	电击G's magazine 2010.01	宣传图	达成目标3	–
103	メッセサンオー贩促	宣传图	达成目标59	–
104	メディアランド贩促	宣传图	达成目标32	–
105	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标8	–
106	Megami MAGAZINE Creators 2010.02	宣传图	达成目标22	–
107	ゲーマガ 2009.10	宣传图	达成目标130	–
108	Character Single BOX	宣传图	达成目标69	–
109	电击ラブプラス Vol.3	宣传图	达成目标136	–
110	ネネのもと	宣传图	达成目标130	–
111	月刊ヤングマガジン	宣传图	达成目标80	–
112	ゲーマガ	宣传图	达成目标78	–
113	电击G's magazin	宣传图	达成目标72	–
114	讲谈社×pixiv	宣传图	达成目标47	–
115	ソフマップ贩促	宣传图	达成目标138	–

事件番号	事件名	插图种类	获得方法	备注
116	乐天贩促	宣传图	达成目标65	–
117	ラブプラス VISAカ-ド	宣传图	达成目标50	–
118	ファミ通	宣传图	达成目标26	–
119	コンプティ-ク	宣传图	达成目标165	–
120	周刊アスキ-	宣传图	达成目标53	–
121	TV Bros.	宣传图	达成目标77	–
122	ゲオ	宣传图	达成目标161	–
123	コナミスタイル	宣传图	达成目标75	–
124	バ-スデ-	宣传图	达成目标132	–
125	ニンテンド-DSi LL	宣传图	达成目标71	–
126	ラブプラス MEDAL Happy Daily Life	特殊	前作和MEDAL Happy Daily Life连动后继承到本作中	–
127	パッケ-ジビジュアル	宣传图	达成目标168	–
128	NEWラブプラス メインビジュアル	宣传图	达成目标171	–
129	ゲオ贩促	宣传图	达成目标167	–
130	TV Bros.	宣传图	达成目标172	–
131	ファミ通	宣传图	达成目标169	–
132	化妆箱	宣传图	达成目标170	–
133	周刊アスキ-	宣传图	达成目标166	–
134	一番くじ	宣传图	达成目标165	–
135	マナカバ-スデ- 2012	宣传图	达成目标173	–
136	マナカバ-スデ- 2013	宣传图	达成目标178	–
137	鬼怒川・日光旅行朝1（ショ-ト）	旅行	达成目标182	闭眼、短发
138	鬼怒川・日光旅行朝1（ミディアム）	旅行	达成目标182	闭眼、中长发
139	鬼怒川・日光旅行朝1（ロング）	旅行	达成目标182	闭眼、长发
140	鬼怒川・日光旅行朝2（ショ-ト）	旅行	达成目标182	睁眼、短发
141	鬼怒川・日光旅行朝2（ミディアム）	旅行	达成目标182	睁眼、中长发
142	鬼怒川・日光旅行朝2（ロング）	旅行	达成目标182	睁眼、长发
143	箱根旅行朝1（ショ-ト）	旅行	达成目标184	闭眼、短发
144	箱根旅行朝1（ミディアム）	旅行	达成目标184	闭眼、中长发
145	箱根旅行朝1（ロング）	旅行	达成目标184	闭眼、长发
146	箱根旅行朝2（ショ-ト）	旅行	达成目标184	睁眼、短发
147	箱根旅行朝2（ミディアム）	旅行	达成目标184	睁眼、中长发
148	箱根旅行朝2（ロング）	旅行	达成目标184	睁眼、长发
149	隠して食べたいお弁当	奖励	达成目标185	–
150	教室からファイト!	奖励	达成目标186	–
151	乙女の秘密	奖励	达成目标187	–
152	微热かナ……?	奖励	达成目标188	–
153	ソフマップ贩促	奖励	达成目标174	–
154	公式ガイド	奖励	达成目标175	–
155	ラブプラスぴあ	奖励	达成目标176	–
156	コナミスタイル贩促	奖励	达成目标177	–

共通

游戏中，三位女主角的短信音和名片用贴纸的获得方法都是一样的，完成目标145～160即可集齐所有的短信音；贴纸的收集相对比较麻烦，除了需要亲密度等级达到Lv.3以及完成所有地点的旅行外，还需要和各个都道府县的玩家交换名片来完成目标82～129，想全部收齐是一个漫长的过程。



目标

类似成就或奖杯系统，玩家达成目标后不但可以点亮该目标的图标，更是可以获得丰富的奖励，下面裂列出所有目标的达成条件和奖励获得情况，目标的达成情况可以在“MYデ-タ”→“ステ-タス”里查看。

目标一览表

番号	目标名称	达成条件	获得奖励
1	青春を驱け拔けし者	看完“青春的一页”的全部内容	三位女主角的名片用衬纸
2	デ-トビギナ-	休息日约会10次	三位女主角的名片用衬纸、Cosplay服装追加“巫女装束”、深爱模式里追加“选んで”选项
3	デ-トエキスパ-ト	休息日约会50次	三位女主角的名片用衬纸和插图
4	マスタ-・オブ・デ-ト	休息日约会100次	三位女主角的名片用衬纸
5	初めての放课后デ-ト	放学后约会20次	三位女主角的名片用衬纸、Cosplay服装追加“チャイナ服”、深爱模式里追加“添い寝して”选项
6	学校归りにデ-トをいっぱいした	放学后约会50次	三位女主角的名片用衬纸和插图
7	学校归りにデ-トをかなりした	放学后约会100次	三位女主角的名片用衬纸和插图
8	放课后デ-トフリ-ク	放学后约会300次	三位女主角的名片用衬纸和插图
9	放课后デ-トマスタ-	放学后约会500次	三位女主角的名片用衬纸
10	プレミアムデ-ト	招待券约会15次	三位女主角的名片用衬纸和插图、Cosplay服装追加“サンタクロ-ス”
11	プレミアムデ-ト完全制覇	体验过所有的招待券约会	三位女主角的名片用衬纸
12	キスビギナ-	亲吻达到50次	三位女主角的名片用衬纸和插图、Cosplay服装追加“エプロンドレス”
13	キスファン	亲吻达到100次	三位女主角的名片用衬纸和插图
14	キスエキスパ-ト	亲吻达到500次	三位女主角的名片用衬纸和插图
15	キス・オブ・ライフ	亲吻达到1000次	三位女主角的名片用衬纸和插图
16	キスマスタ-	亲吻达到5000次	三位女主角的名片用衬纸
17	キング・オブ・キッス	亲吻达到10000次	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
18	リフレイン・キッス リフレインキスをした	进行过重复亲吻	三位女主角的名片用衬纸、标题画面的カノジョの衣装里追加“コスプレ”
19	フォ-エバ-・キッス フォ-エバ-キスをした	进行过无限亲吻	三位女主角的名片用衬纸和爱花的插图
20	见习いカメラマン	为女友拍照50张	三位女主角的名片用贴纸和衬纸、Cosplay服装追加“チアガ-ル”
21	驱け出しカメラマン	为女友拍照100张	三位女主角的名片用衬纸和爱花的插图
22	熟练カメラマン	为女友拍照500张	三位女主角的名片用衬纸和插图
23	カノジョ专属カメラマン	为女友拍照1000张	三位女主角的名片用衬纸
24	この町の全ては私の物 全スポット解禁	所有地点的等级达到Lv.1以上	三位女主角的名片用贴纸和衬纸、Cosplay服装追加“大正袴”
25	下见は完璧！ 全スポット探索	所有地点的等级达到Lv.2以上	三位女主角的名片用衬纸
26	デ-トマスタ- 全スポットでデ-ト	在所有地点约会过	三位女主角的名片用衬纸和插图
27	デキシ-ズで常连と言えるほど食べた	吃过デキシ-ズ菜单上80%的食物	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
28	アイ-シャで常连と言えるほど食べた	吃过アイ-シャ菜单上80%的食物	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
29	ケ-キバイキングで常连と言えるほど食べた	吃过ケ-キバイキング菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
30	レストランで常连と言えるほど食べた	吃过レストラン菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图

番号	目标名称	达成条件	获得奖励
31	中华レストランで常连と言えるほど食べた	吃过中华レストラン菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
32	イタリア料理屋で常连と言えるほど食べた	吃过イタリア料理屋菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
33	湖畔のレストランで常连と言えるほど食べた	吃过湖畔のレストラン菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
34	高级吃茶で常连と言えるほど食べた	吃过高级吃茶菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
35	ファ-ストフ-ドで常连と言えるほど食べた	吃过ファ-ストフ-ド菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
36	コ-ヒ-ショップで常连と言えるほど食べた	吃过コ-ヒ-ショップ菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
37	海の家で常连と言えるほど食べた	吃过海の家菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸
38	焼肉屋で常连と言えるほど食べた	吃过烧肉屋菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
39	カレ-屋で常连と言えるほど食べた	吃过カレ-屋菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
40	ラ-メン屋で常连と言えるほど食べた	吃过ラ-メン屋菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
41	寿司屋で常连と言えるほど食べた	吃过寿司屋菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸
42	お食事处で常连と言えるほど食べた	吃过お食事处菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
43	和食甘味屋で常连と言えるほど食べた	吃过和食甘味屋菜单上80%的食物	三位女主角的名片用衬纸和插图
44	梦追い人	看过女友的20个梦事件	三位女主角的名片用衬纸和插图
45	梦追い人を追う者 ミニ梦イベント8割见た	看过女友80%的迷你梦事件	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
46	プレゼントをいっぱいもらった	受到女友的礼物10个以上	三位女主角的名片用衬纸和插图、深爱模式里追加"慰めで"选项
47	プレゼントをいっぱいあげた	送给女友礼物50个以上	三位女主角的名片用衬纸和插图
48	やりくり上手	持有金钱数量1000以上	三位女主角的名片用衬纸、Cosplay服装追加"QMA"
49	节约マスタ-	持有金钱数量5000以上	三位女主角的名片用衬纸
50	ザ・リッチ リッチ10000所持	持有金钱数量10000以上	三位女主角的名片用衬纸和插图
51	1周间每日ラブプラス	连续7天启动游戏	三位女主角的名片用衬纸、Cosplay服装追加"ボディコンシャス"
52	1ヶ月每日ラブプラス	连续30天启动游戏	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
53	3ヶ月每日ラブプラス	连续90天启动游戏	三位女主角的名片用衬纸和插图
54	6ヶ月每日ラブプラス	连续180天启动游戏	三位女主角的名片用衬纸和插图
55	1年间每日ラブプラス	连续365天启动游戏	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
56	料理大好きカノジョ	女友学会做20种料理	三位女主角的名片用衬纸
57	料理上手きカノジョ	女友学会做50种料理	三位女主角的名片用衬纸
58	料理人きカノジョ	女友学会做80种料理	三位女主角的名片用衬纸和插图
59	料理マスタ-カノジョ	女友学会做所有的料理	三位女主角的名片用衬纸和凛子以及宁宁的插图
60	はずるだまクリア	初次通关"もっともえろ!对战はずるだま"	三位女主角的名片用贴纸和插图、深爱模式里追加迷你游戏"ばずるだま"的选项
61	ばずるだまベストスコア	"もっともえろ!对战はずるだま"达到50000分	三位女主角的名片用贴纸和插图
62	ばずるだまハイスコア	"もっともえろ!对战はずるだま"达到65000分	三位女主角的名片用贴纸和插图
63	ツインビ-+クリア	初次通关"ツインビ-+"	三位女主角的名片用贴纸和插图、深爱模式里追加迷你游戏"ツインビ-+"的选项
64	ツインビ-+ベストスコア	"ツインビ-+"达到450000分	三位女主角的名片用贴纸和插图
65	ツインビ-+ハイスコア	"ツインビ-+"达到600000分	三位女主角的名片用贴纸和插图
66	イ-・アル・カンフ-+をクリア	初次通关"イ-・アル・カンフ-+"	三位女主角的名片用贴纸和插图、深爱模式里追加迷你游戏"イ-・アル・カンフ-+"的选项
67	リンコを超える者	在"イ-・アル・カンフ-+"中击败凛子(SYAORIN)	三位女主角的名片用贴纸和插图
68	ToDoポイント25达成!	在友情篇和恋人篇中合计获得ToDo点数25点以上	三位女主角的名片用衬纸和插图、爱花和宁宁Cosplay服装追加"甘ロリ"
69	ToDoポイント50达成!	在友情篇和恋人篇中合计获得ToDo点数50点以上	三位女主角的名片用衬纸和插图
70	ToDoポイント100达成!	在友情篇和恋人篇中合计获得ToDo点数100点以上	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
71	ToDoポイント200达成!	在友情篇和恋人篇中合计获得ToDo点数200点以上	三位女主角的名片用衬纸和插图
72	ToDoポイント400达成!	在友情篇和恋人篇中合计获得ToDo点数400点以上	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
73	とわのを救いし者 ToDoポイント500以上	在友情篇和恋人篇中合计获得ToDo点数500点以上	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
74	付き合ってから365日	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到365天	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
75	付き合ってから500日	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到500天	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
76	付き合ってから1000日	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到1000天	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
77	付き合ってから2000日	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到2000天	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
78	付き合ってから3000日	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到3000天	三位女主角的名片用贴纸和插图
79	もはや同栖カップル 日数经过5000	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到5000天	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
80	もはや夫妇 日数经过7500	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到7500天	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
81	永久の乐园に栖むふたり 日数经过10000	真实时间模式和时间跳跃模式合计交往时间达到10000天	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
82	アイ・ラブ・北海道!	与北海道的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
83	アイ・ラブ・青森!	与青森的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
84	アイ・ラブ・岩手!	与岩手的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
85	アイ・ラブ・宫城!	与宫城的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
86	アイ・ラブ・秋田!	与秋田的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
87	アイ・ラブ・山形!	与山形的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
88	アイ・ラブ・福岛!	与福岛的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
89	アイ・ラブ・茨城!	与茨城的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
90	アイ・ラブ・栃木!	与栃木的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
91	アイ・ラブ・群马!	与群马的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
92	アイ・ラブ・埼玉!	与埼玉的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
93	アイ・ラブ・千叶!	与千叶的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
94	アイ・ラブ・东京!	与东京的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
95	アイ・ラブ・神奈川!	与神奈川的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
96	アイ・ラブ・新潟!	与新潟的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
97	アイ・ラブ・富山!	与富山的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
98	アイ・ラブ・石川!	与石川的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
99	アイ・ラブ・福井!	与福井的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
100	アイ・ラブ・山梨!	与山梨的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
101	アイ・ラブ・长野!	与长野的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
102	アイ・ラブ・岐阜!	与岐阜的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
103	アイ・ラブ・静冈!	与静冈的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
104	アイ・ラブ・爱知!	与爱知的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
105	アイ・ラブ・三重!	与三重的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
106	アイ・ラブ・滋贺!	与滋贺的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
107	アイ・ラブ・京都!	与京都的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸

番号	目标名称	达成条件	获得奖励
108	アイ・ラブ・大阪!	与大阪的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
109	アイ・ラブ・兵庫!	与兵库的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
110	アイ・ラブ・奈良!	与奈良的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
111	アイ・ラブ・和歌山!	与和歌山的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
112	アイ・ラブ・鸟取!	与鸟取的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
113	アイ・ラブ・岛根!	与岛根的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
114	アイ・ラブ・冈山!	与冈山的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
115	アイ・ラブ・广岛!	与广岛的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
116	アイ・ラブ・山口!	与山口的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
117	アイ・ラブ・德岛!	与德岛的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
118	アイ・ラブ・香川!	与香川的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
119	アイ・ラブ・爱媛!	与爱媛的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
120	アイ・ラブ・高知!	与高知的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
121	アイ・ラブ・福冈!	与福冈的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
122	アイ・ラブ・佐贺!	与佐贺的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
123	アイ・ラブ・长崎!	与长崎的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
124	アイ・ラブ・熊本!	与熊本的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
125	アイ・ラブ・大分!	与大分的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
126	アイ・ラブ・宫崎!	与宫崎的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
127	アイ・ラブ・鹿儿岛!	与鹿儿岛的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
128	アイ・ラブ・冲绳!	与冲绳的玩家交换名片	三位女主角的名片用贴纸
129	アイ・ラブ・ニッポン!	与全部47个都道府县的玩家交换过名片	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
130	すれちがい通信100人达成	邂逅通信达到100人	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
131	すれちがい通信200人达成	邂逅通信达到200人	三位女主角的名片用衬纸和爱花的插图
132	すれちがいし者 すれちがい通信300人	邂逅通信达到300人	三位女主角的名片用衬纸和插图
133	カノジョ通信を10回する	女友通信达到10次	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
134	カノジョ通信を50回する	女友通信达到50次	三位女主角的名片用贴纸和衬纸
135	カノジョ通信を100回する	女友通信达到100次	三位女主角的插图
136	回想モードの季节违いのイベントを全て见た	看过友情篇不同季节的全事件(友情篇或回想模式里触发皆可)	三位女主角的名片用衬纸和插图
137	正しく回想モードをクリアした	在友情篇中完成过所有的真结局(友情篇或回想模式里触发皆可)	三位女主角的名片用衬纸和插图
138	回想モードの全ての结末を见る	在回想模式中看过所有的结局(友情篇或回想模式里触发皆可)	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
139	友达パートを70日以下でクリアした	在友情篇中70天以内通关(友情篇或回想模式里触发皆可)	三位女主角的名片用衬纸
140	友达パートを100日ぴったりでクリアした	在友情篇中100天时通关(友情篇或回想模式里触发皆可)	三位女主角的名片用衬纸
141	恋爱ビギナー	成为恋人后自动获得	三位女主角的名片用贴纸
142	平凡カップル	亲密度提升并达成称号"平凡カップル"	三位女主角的名片用贴纸、行动点数最大值+4、在追加迷你游戏《ツインビー+》
143	中坚カップル	亲密度提升并达成称号"中坚カップル"	三位女主角的名片用贴纸、行动点数最大值+4
144	ベテランカップル	亲密度提升并达成称号"ベテランカップル"	三位女主角的名片用贴纸、行动点数最大值+4
145	恋人本格派	亲密度提升并达成称号"恋人本格派"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+4、追加玩迷你游戏《イー・アル・カンフー+》
146	熟练のふたり	亲密度提升并达成称号"熟练のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+4、深爱模式里会追加"SOS"的选项
147	シニアカップル	亲密度提升并达成称号"シニアカップル"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+4
148	二人はラブラブ	亲密度提升并达成称号"二人はラブラブ"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+4
149	ベストパートナー	亲密度提升并达成称号"ベストパートナー"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+4
150	とわのふたり	亲密度提升并达成称号"とわのふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+4
151	究极のふたり	亲密度提升并达成称号"究极のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
152	空前绝后のふたり	亲密度提升并达成称号"空前绝后のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
153	不出世のふたり	亲密度提升并达成称号"不出世のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
154	前代未闻のふたり	亲密度提升并达成称号"前代未闻のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
155	天下无双のふたり	亲密度提升并达成称号"天下无双のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
156	世界のふたり	亲密度提升并达成称号"世界のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
157	太阳系のふたり	亲密度提升并达成称号"太阳系のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
158	银河系のふたり	亲密度提升并达成称号"银河系のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
159	宇宙のふたり	亲密度提升并达成称号"宇宙のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
160	传说のふたり	亲密度提升并达成称号"传说のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、短信铃声、行动点数最大值+1
161	完全无欠のふたり	亲密度提升并达成称号"完全无欠のふたり"	三位女主角的名片用贴纸、衬纸、插图、短信铃声、行动点数最大值+1
162	永远のふたり	亲密度提升并达成称号"永远のふたり"	三位女主角的名片用衬纸、短信铃声、行动点数最大值+1
163	最爱のふたり	亲密度提升并达成称号"最爱のふたり"	三位女主角的名片用衬纸、短信铃声、行动点数最大值+1
164	新しい日々	通关友情篇	三位女主角的名片用贴纸、衬纸和插图
165	新しい日々7日	在恋人篇的游戏时间达到7天	三位女主角的名片用衬纸和插图
166	新しい日々14日	在恋人篇的游戏时间达到14天	三位女主角的名片用衬纸和插图
167	新しい日々30日	在恋人篇的游戏时间达到30天	三位女主角的名片用衬纸和插图
168	新しい日々60日	在恋人篇的游戏时间达到60天	三位女主角的名片用衬纸和插图
169	新しい日々90日	在恋人篇的游戏时间达到90天	三位女主角的名片用衬纸和插图
170	新しい日々120日	在恋人篇的游戏时间达到120天	三位女主角的名片用衬纸和插图
171	新しい日々150日	在恋人篇的游戏时间达到150天	三位女主角的名片用衬纸和插图
172	新しい日々180日	在恋人篇的游戏时间达到180天	三位女主角的名片用衬纸和插图
173	新しい日々210日	在恋人篇的游戏时间达到210天	三位女主角的名片用衬纸和插图
174	新しい日々240日	在恋人篇的游戏时间达到240天	三位女主角的名片用衬纸和插图
175	新しい日々270日	在恋人篇的游戏时间达到270天	三位女主角的名片用衬纸和插图
176	新しい日々300日	在恋人篇的游戏时间达到300天	三位女主角的名片用衬纸和插图
177	新しい日々330日	在恋人篇的游戏时间达到330天	三位女主角的名片用衬纸和插图
178	新しい日々365日	在恋人篇的游戏时间达到365天	三位女主角的名片用衬纸和插图
179	はじめての热海	初次去热海旅行	三位女主角的名片用贴纸
180	热海の思い出	第2次去热海旅行	三位女主角的名片用贴纸
181	はじめての鬼怒川	初次去鬼怒川旅行	三位女主角的名片用贴纸

番号	目标名称	达成条件	获得奖励
182	鬼怒川の思い出	第2次去鬼怒川旅行	三位女主角的插图
183	初めての箱根	初次去箱根旅行	三位女主角的名片用贴纸
184	箱根の思い出	第2次去箱根旅行	三位女主角的插图
185	ロマンチック大好き	浪漫时间里成功操作100次	三位女主角的插图
186	ロマンチックに梦中	浪漫时间里成功操作300次	三位女主角的插图
187	ロマンチックフリ-ク	浪漫时间里成功操作500次	三位女主角的插图
188	ロマンチックマスタ-	浪漫时间里成功操作750次	三位女主角的插图

学习会问题集

国语

题	答案
「4月」は次の历のうち、どれにあたるか答えなさい。	卯月
「8月」は次の历のうち、どれにあたるか答えなさい。	叶月
「10月」は次の历のうち、どれにあたるか答えなさい。	神无月
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「五月蝇い」	うるさい
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「唆す」	そそのかす
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「悉く」	ことごとく
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「猪口才」	ちょこざい
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「拙い」	つたない
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「寧ろ」	むしろ
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「爱でる」	めでる
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「渐く」	ようやく
汉字の问题です。この汉字の读みを答えなさい。「凛々しい」	りりしい
汉字の问题です。この文章に当てはまる汉字を选びなさい。「キョクチ的な流行」	局地
汉字の问题です。この文章に当てはまる汉字を选びなさい。「权利をホショウする」	保障
汉字の问题です。この文章に当てはまる汉字を选びなさい。「人类爱をウタう」	讴う
汉字の问题です。この文章に当てはまる汉字を选びなさい。「丁宁な对应にカンシンする」	感心
汉字の问题です。「威仪」という汉字が正しくあてはまる文章を选びなさい。	イギを正す
汉字の问题です。「河马」と表す动物を答えなさい。	カバ
汉字の问题です。「羚羊」と表す动物を答えなさい。	カモシカ
汉字の问题です。「子守熊」と表す动物を答えなさい。	コアラ
汉字の问题です。「土龙」と表す动物を答えなさい。	モグラ
惯用句の问题です。「呆れもしない」の正しい意味を答えなさい。	呆れて言いようもない
惯用句の问题です。「言わずもがな」の正しい意味を答えなさい。	言わない方がいい
惯用句の问题です。「おくびにも出さない」の「おくび」の正しい意味を答えなさい。	げっぷ
惯用句の问题です。「买い被る」の正しい意味を答えなさい。	实质以上に高く评价する
惯用句の问题です。「才走る」の正しい意味を答えなさい。	才能があふれる
惯用句の问题です。「敷居が高い」に近い意味を答えなさい。	相手に会わす颜が无い
惯用句の问题です。「涩皮がむける」の正しい意味を答えなさい。	あか抜ける
惯用句の问题です。「ぞっとしない」の正しい意味を答えなさい。	おもしろくない
惯用句の问题です。「体がない」の正しい意味を答えなさい。	だらしがない

题	答案
惯用句の问题です。「时を分かたず」の正しい意味を答えなさい。	いつも
惯用句の问题です。「泣く子は育つ」の正しい意味を答えなさい。	良く泣く子供は元气に育つ
惯用句の问题です。「箱入り娘」の正しい意味を答えなさい。	外に出さず育てられた娘
惯用句の问题です。「身が入る」の正しい意味を答えなさい。	真剑になる
惯用句の问题です。「目上の人に气に入られる」という意味の正しい惯用句を答えなさい。	お眼镜にかなう
惯用句の问题です。「八つ当たり」の正しい意味を答えなさい。	关系ない人に当たる
惯用句の问题です。「乐天家」の正しい意味を答えなさい。	のんきな人
惯用句の问题です。「态とらしい」の正しい意味を答えなさい。	不自然
季语の问题です。「小春日和」がいつの季语か答えなさい	冬
季语の问题です。「残暑」がいつの季语か答えなさい	秋
季语の问题です。「夕焼け」がいつの季语か答えなさい	夏
季语の问题です。「流冰」がいつの季语か答えなさい	春
现代国语の问题です。「あられもない」の正しい意味を答えなさい。	ふさわしくない
现代国语の问题です。「じくじたる思い」の正しい意味を答えなさい。	耻ずかしい思い
古典の问题です。この古语の读みを答えなさい。「藏人」	くろうど
古典の问题です。この古语の读みを答えなさい。「时鸟」	ほととぎす
古典の问题です。この古语の读みを答えなさい。「乳母」	めのと
古典の问题です。次の言叶の枕词を答えなさい。「山」	あしひきの
古典の问题です。次の对义语を答えなさい。「ますらを」	たおやめ
古典の问题です。「丑三つ」は现在のほぼ何时顷か?	午前二时顷
古典の问题です。「未申(ひつじさる)」とはどの方角の事か?	南西
四字熟语の问题です。「悪因悪果」に最も近い意味を答えなさい。	悪い行いは悪い结末に系がる
四字熟语の问题です。「以耳代目」に最も近い意味を答えなさい。	闻いたことを见たことに
四字熟语の问题です。「石部金吉」に最も近い意味を答えなさい。	坚物で融通がきかない
四字熟语の问题です。「有为转变」に最も近い意味を答えなさい。	绝えず变化する
四字熟语の问题です。「虚心坦怀」に最も近い意味を答えなさい。	とても素直な状态
四字熟语の问题です。「善因善果」に最も近い意味を答えなさい。	良い行いは良い结末に系がる
四字熟语の问题です。「傍で见ていると真相がよくわかる」という意味の四字熟语を答えなさい。	冈目八目
四字熟语の问题です。「全ての人を公平に爱する」という意味の四字熟语を答えなさい。	一视同仁
四字熟语の问题です。「物事が全て问题なく进む」という意味の四字熟语を答えなさい。	顺风满帆

英语

问题	答案
以下の英语に最も近い意味の四字熟语を答えなさい。A late bloomer	大器晚成
以下の英语に最も近い意味の四字熟语を答えなさい。Night and day	不眠不休
以下の英语に最も近い意味の四字熟语を答えなさい。To ask the impossible	无理难题
以下の英语に最も近い意味の四字熟语を答えなさい。To round up	一网打尽
以下の英语を日本语に直しなさい。hide-and-seek	かくれんぼ
以下の英语を日本语に直しなさい。kite-flying	凧扬げ
以下の英语を日本语に直しなさい。peek-a-boo	いないいないば-
以下の英语を日本语に直しなさい。Rock, Paper&Scissors	ジャンケン
以下の惯用句の正しい意味を答えなさい。get carried away	图に乗る
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。a little bird told me that ~	风の便りでは
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。a wild-goose chase	无驮な追求
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。apple of discord	争いの种
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。buy a pig in a poke	よく见ないで物を买う
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。have other fish to fry	他にすべきことがある
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。It rains cats and dogs.	土砂降りの雨が降る

问题	答案
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。let the cat out of the bag	秘密をばらす
以下の惯用句の正しい译を答えなさい。once in a blue moon	めったに
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。burn the midnight oil	彻夜で勉强する
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。by proxy	代理で
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。came to a head	恋が实る
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。ever after	その后ずっと
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。however that may be	それはともかくも
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。in reply	答え
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。just before dawn	夜明け前
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。on the rack	紧张して
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。read a dream	梦判断をする
以下の熟语の正しい意味を答えなさい。with one assent	全员一致で
以下の单语の意味を答えなさい。「conversation」	会话
以下の单语の意味を答えなさい。「entertainment」	娱乐
以下の单语の意味を答えなさい。「global」	世界の
以下の单语の意味を答えなさい。「pioneer」	开拓者
以下の单语の意味を答えなさい。「revolution」	革命
以下の单语の意味を答えなさい。「root」	起源
以下の日本语に最も近い意味の自动词を答えなさい。「~にまさる」	excel~

问题	答案
以下の日本语に最も近い意味の自动词を答えなさい。「予約する」	book
以下の日本语に最も近い意味の单语を答えなさい。「大杂把な见积もり」	ballpark
以下の日本语に最も近い意味の单语を答えなさい。「安っぽい」	cheesy
以下の日本语に最も近い意味を选びなさい。「引退する」	get straight
以下の日本语に最も近い意味を选びなさい。「恋に落ちる」	become love struck
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「园艺の才能がある」	have a green thumb
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「恋は盲目」	Love is blind
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「状况を理解する」	get the picture
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「少年よ大志を抱け」	Boys be ambitious
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「绝好调である」	in the pink
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「大变である」	no picnic
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「知识は力なり」	Knowledge is power
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「时は金なり」	Time is money

问题	答案
以下の日本语に最も近い文章を答えなさい。「负けるが胜ち」	To lose is to win
以下の日本语の意味にあわないものを选びなさい。「よくやった!」	Just you dare!
以下の日本语を英语に直しなさい。「4月」	April
以下の日本语を英语に直しなさい。「8月」	August
以下の日本语を英语に直しなさい。「10月」	October
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「カメラマン」	Photographer
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「ジェットコースター」	Roller coaster
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「バージョンアップ」	Upgrade
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「ブラインドタッチ」	Touch-typing
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「ホームページ」	Website
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「ボールペン」	Ball point pen
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「モーニングコール」	Wake-up call
以下の和制英语を正しい英语に直しなさい。「ワンピース」	Dress

数学

问题	答案
「9」を4つ使って「100」となる数式を作りなさい。	9÷9+99=100
「ケーニヒスベルクの桥」は何についての问题か?	一笔书き
0の0乘が定义されるとき多くの场合はどのように定义されるか?	1
1+1=10とするにはどのようにすればよいか?	二进法を使う
10の−24乘の接头辞を答えなさい。	ヨクト
100の130%の140%はいくつか?	182
100チームが参加するサッカーのトーナメント战で、优胜チームが决まるまで何试合行われるか?	99试合
100の80%の70%はいくつか?	56
10の24乘の接头辞を答えなさい	ヨタ
10种の数字から5个を选んで顺番に并べるとき、1つの数字を1回しか选べないとすると并べ方は何通りか?	30240
10种の数字から5个を选んで组み合わせるとき、1つの数字を何回も选べるとすると组み合わせは何通りか?	2002
1から100まで书かれた100面ダイスの数字の合计はいくつあるか?	5050
365日、每日朝昼晚にキスをしたら合计で何回になるか?	1095回
5つの顶点と边を持つ正五角形の内角はなん度か?	108度
65537つの顶点と边を持つ六万五千五百三十七角形の内角の和はいくつか?	11796300度
a=(b×b)のときbをaの何と呼ぶか?	平方根
AチームはBチームに7点差で胜ちました。AチームとBチームの得点合计は17点です。Aチームの得点は何点か。	12点
SI接头辞におけるマイクロ、ナノ、ピコの下の单位はどれか?	フェムト
SI接头辞におけるメガ、ギガ、テラの上の单位はどれか?	ペタ
ある时计は1时间に3分迟れます。この时计を0时に合わせました。この时计が19时を指した时、何分迟れていることになるか	60分
コインを2枚投げて、1枚がすでに表と分かっている时、もう1枚が表の确率を求めなさい。	1/3
フーリエ变换とは、情报から何を拔き出すものといえるか?	周波数
一般的なRPGゲームで纵轴をレベル。横轴を经验值とすると、そのグラフはどのような形になることが多いか?	对数关数
一般的に数学に0の概念を导入したのはどの国とされているか?	インド
圆周率「3.14」の次に续く数字は?	1
圆周率のように续く少数を何と言うか?	无限小数

问题	答案
汉字文化圈における数の单位で最大の命数はなにか?	无量大数
纪元前600年顷のギリシャの哲学者で、抽象的な几何学を导入した人物は?	ターレス
归纳の反对は、何か?	演绎
自然数に对して可换になる演算子は次のうちどれか?	×
情报量(エントロピー)の意味に最も近いものは、次のうちどれか?	起こりにくさ
正十二角形の内角の和を求めよ。	1800
次の□に入る正しい不等号を选びなさい。1ml(マイル)□1km	>
次の□に入る正しい不等号を选びなさい。1yb(ヤード)□1m	<
次のうち、一般的に微分积分法の最初の发见に关わっていないといえるのは谁か?	オイラー
次のうちベクトルであるものはどれか?	力
次のうち暗号とはあまり关系がないといえるものはどれか?	暗数
次のうち素数はどれか选びなさい。	13
次のうち素数はどれか选びなさい。	29
次のうち素数はどれか选びなさい。	101
次のうち有限の长さを持つものはどれか?	线分
次の计算をしなさい。1×2×3×4×5×6×7×8×9×0=□	0
次の计算をしなさい。14+42÷(−7)	8
次の计算をしなさい。−6+32÷(−8)	−10
次の数字を十进数から十六进数に直しなさい。「105」	69
次の数字を十进数から十六进数に直しなさい。「420」	1A4
次の数字を十进数から十六进数に直しなさい。「817」	331
次の数字を二进数から十进数に直しなさい。「1101001」	105
次の数字を二进数から十进数に直しなさい。「110100100」	420
次の数字を二进数から十进数に直しなさい。「1100110001」	817
次の方程式を解きなさい。2x−9=3	x=6
次の方程式を解きなさい。5x+3=−12	x=−3
天体力学にも业绩を残した决定论者であるフランスの数学者は?	ラプラス
复素数とは实数の集合に何を加えたものか?	虚数
仏典の数词の中では无量大数を遥かに上回る命数が存在する。その中で最大の命数を何と言うか?	不可说不可说转
无限大记号の元になってるのものはなにか?	ウロボロス
命题论理において「A→B」は何を表すか?	AならばB
有限の个数のデータを顺番に并べたとき、その中央に存在するものを何と言うか?	中央值
立方体の展开图は何通りあるか?	11
立方体の面の数はいくつあるか?	6

理科

问题	答案
100Vの电源で、4.0A流れる电热器の电力は何Wか?	400W
1950年オランダの天文学者が提唱した太阳系を取り卷く仮想的な天体群を何と言うか答えなさい。	オールトの云
5kmを10分で走る车の平均の速さは何km/hか?	30km/h
DNAを构成する物质はリン酸・盐基と何か?	デオキシリボース
一般的に「黑潮」と呼ばれる海流の名称を答えなさい。	日本海流
一般的に积乱云が发生しやすいのはどの季节か答えなさい。	夏
いん石の命名方法にもっとも关系の深いものを答えなさい。	邮便
宇宙の终焉の一形态と考えられる现象の事を何というか答えなさい。	ビッグクランチ
オーロラの发生の原因となっているものは次のどれか答えなさい。	太阳风
温度が一定の时、一定量の气体の体积は、压力に反比例すると言われる法则は何?	ボイルの法则
观测者と音源の互いの距离が变化するときに音の高さが变わることをなんと言うか?	ドップラー效果
奇蹄目で正しいものを答えなさい。	バク
基本的に全ての血液型が生まれる组み合わせは?	A型とB型
距离に关する问题です。一般的に光が1秒间に进む距离を答えなさい。	约30万km
きわめて高密度、かつ大质量で强い重力があり、物质だけでなく光さえも饮み込んでしまう天体を何と言うか答えなさい。	ブラックホール
金の纯度の中で、纯金とは、何金を表すか答えなさい。	24金
偶蹄目で正しいものを答えなさい。	カバ

问题	答案
现在、元素记号でアルファベット一文字のものはいくつあるか答えなさい。	14种
元素记号「B」とは何か?	ホウ素
元素记号「P」とは何?	リン
元素记号「S」とは何か?	硫黄
光合成に关系の深いものを答えなさい。	クロロフィル
高等植物细胞に见られない、动物细胞に特有な小器官はどれか?	中心体
こと座のベガ、わし座のアルタイル、はくちょう座のデネブの3つの恒星を线で结んで出来上がる三角形を何と言うか答えなさい。	夏の大三角形
ジュラ纪に生息していた最古の鸟类とされているのは次のどれか答えなさい。	始祖鸟
深海とは、一般的に海面から何mより下のことを言うか?	200m
新生代に生息していた全长10m以上のサメは次のどれか答えなさい。	メガロドン
前头叶の动きで正しいものを答えなさい。	思考
速度に关する问题です。1ノットとは一般的に时速に直すと何km/hになるか答えなさい。	约1.8km/h
速度に关する问题です。マッハ1とは一般的に时速に直すと何km/hになるか答えなさい。	约1224km/h
その寿命は100年以上ともいうラティメリア科の鱼类で「生きた化石」といわれる深海鱼はどれか答えなさい。	シーラカンス
大西洋北部で发生した热带低气压のうち、最大风速が33m/s以上のものを何と言うか答えなさい。	ハリケーン
地球の内部构造は何层か答えなさい。	5
「地磁气」の说明で正しいものを答えなさい。	地球が持つ磁气
地上から见た月に对して地球が太阳を隐した部分で、その影が月にかかる现象を何と言うか答えなさい。	月食



问题	答案
地上から见た月の直径が太阳より大きく、太阳の全体が隠される现象を何と言うか答えなさい。	皆既日食
次のうち、オリオン座のベテルギウスの和名はどれか答えなさい。	平家星
次のうち4月の诞生石はどれか答えなさい。	ダイヤモンド
次のうち8月の诞生石はどれか答えなさい。	ペリドット
次のうち10月の诞生石はどれか答えなさい。	オパール
次のうち太阳がどこの银河系に属するか答えなさい。	天の川银河
次のうち肉食性动物で正しいものを答えなさい。	ペリカン
次のうち日本で发见された恐龙はどれか答えなさい。	フクイラプトル
次のうち日本の气象学者の名が付いている、龙巻の强度を分类する单位はどれか答えなさい。	藤田スケール
次の空栏を埋めよ。( )は最も轻い气体。	水素
次の空栏を埋めよ。气体は更に高温になると原子が电子と原子核に分离されて( )になる。	プラズマ
次の实验结果で正しいものはどれか?「卵白に食酢を加える」	固まる
次のもののうち一番轻い气体を答えなさい。	メタン

问题	答案
次のもののうち体积重量が最も重い液体を答えなさい。	グリセリン
铁制の钉を红茶に入れるとどのような反応があるか、正しいものを答えなさい。	红茶の色が黒くなる
都市ガスとプロパンガスそちらが轻いか答えなさい。	都市ガス
日本の下にある固い岩板は次のどれか答えなさい。	ユーラシアプレート
桥の上から小石をそっと落としたら1.0秒后水面に达した。桥の高さは何mか	4.9m
副交感神经が兴奋するとどうなるか?	消化管の运动が活发になる
ペンギンの骨の特征で他の鸟と比べて正しいものを答えなさい。	重い
マグマが喷き出ることで出来る特征的な地形を何と言うか答えなさい。	火山
水に浮く金属で正しいものを答えなさい。	リチウム
约5730年周期で半减していく性质を持つことから、考古学の年代测定にも应用される放射性同位体は何か答えなさい。	炭素14
约6500万年前、ユカタン半岛に巨大いん石が落下したとされる地质年代区分を何と言うか?	K-P境界
阳子、电子、中性子の中で最も质量の小さいものを答えなさい。	电子

社会

问题	答案
672年、天智天皇の没后、大友皇子と大海人皇子が皇位を巡り争った古代日本最大の内乱は?	壬申の乱
1077年に当时の教皇グレゴリウス7世とドイツ皇帝ハインリヒ4世とが争った事件を何と言う?	カノッサの屈辱
1279年中国の广州湾で、モンゴル帝国军が南宋を灭ぼした战いは?	崖山の战い
1492年にコロンブスが到达した岛は?	サンサルバドル岛
16世纪ドイツで勃发した「ドイツ农民战争」における农民反乱の指导者は?	ミュンツァー
1712年に出版された全105巻の百科事典は?	和汉三才图会
1776年、トマス・ペインより发行されたアメリカ独立に影响を与えた书物は?	コモン・センス
1805年、フランス帝国皇帝ナポレオン1世が、オーストリア・ロシア连合军に胜利した战いは?	アウステルリッツの三帝会战
1839年清朝においてアヘン没收のために广州に派遣されたのは谁か?	林则徐
1871年にヴィルヘルム1世をドイツ皇帝に戴冠させた「铁血宰相」の异名でも知られるドイツ帝国の初代宰相は?	ビスマルク
1881年に自由党を结成した人物は?	板垣退助
1891年5月11日、来访中の滋贺县大津市で暗杀未遂事件に遭遇したロマノフ朝最后の皇帝は?	ニコライ2世
18世纪末にフランスで制定され现在でも使われいる单位は?	メートル
1912年、人类として初めて南极点に到达したノルウエーの探险家は?	アムンゼン
1949年に日本で实施された金融政策ドッジ・ライン单一为替レートとして1ドルは何圆に设定された?	360圆
2007年に世界遗产に认定された岛根县大田市の银山はどれ?	石见银山
青森县青森市内にある日本最大级の绳文集落迹を次から选びなさい。	三内丸山遗迹
アメリカ独立宣言を起草したアメリカ合众国の人物は?	ジエファーソン
アラビア语で「川」を意味し、砂漠气候地带や干燥地带に见受けられる「涸れた川」は次のうちどれ?	ワジ
イギリス海军の测量船ビーグル号に乘船し世界を航海した自然科学者は?	ダーウィン
一说には坛ノ浦の战いの最中、安德天皇とともに海底に没したとも传えられる三种の神器のひとつは何?	草薙剑
江户时代の禅僧で、方广寺钟铭事件にも关与し「黒衣の宰相」と呼ばれた德川家康のブレーンは?	金地院崇传
オーストラリア大陆の约23%をも占めるという巨大な盆地はどれ?	大钻井盆地
织田信长が长筱の战いで倒した战国大名は?	武田胜赖
纪元前317年顷、チャンドラグプタによって建国され古代インドを最初に统一した王朝は?	マウリヤ朝
纪元前800年顷に现在のペル-北中部に兴り、大规模な地下神殿や奇妙な形の土器で知られるアンデス文明の文化は?	チャビン文化
享保の改革を行った江户幕府の将军は?	德川吉宗
ケッペンの气候区分で「热带雨林气候」を示すのは次のうちどれ?	Af
ケッペンの气候区分で记号「EF」で示されるのは次のうちどれ?	冰雪气候
古代ギリシアのアテナイでゼノンによって开かれ、禁欲的な思想を说いた哲学の一派は?	ストア派
古代ギリシアの历史家で「历史の父」とも呼ばれる人物は?	ヘロドトス
御成败式目を定めた镰仓幕府の第3代执权は?	北条泰时
产业革命期のイギリスで手工业者により起こされた机械の破坏活动はどれか?	ラッダイト运动
「三国志演义」「水浒传」「西游记」とともに中国四大名着と呼ばれる作品は?	红楼梦
初代「征夷大将军」に任ぜられた人物は?	大伴弟麻吕
スペイン语で「女の子」を意味する、东太平洋の赤道付近の海水温度が低下する气象现象は何?	ラニーニャ现象
世界で最も深い海域チャレンジャー海渊を有するフィリピン海沖の大海沟はどこ?	マリアナ海沟
千利休の茶道を继承し、独自の大胆かつ自由な气风で利休亡き后天下の茶人とされた战国时代の武将は?	古田重然
中国明代の航海者で、永乐帝にキリンを献上した故事でも有名な人物は?	郑和
中部ヨーロッパを中心に纪元前1200年顷、ハルシュタット文化を发展させた民族は?	ケルト人
次のうち地球上でもっとも南に位置する滝を选びなさい。	イグアスの滝

问题	答案
次の古代文字のうち解读されているものを选びなさい	线文字B
次の事件のうち、1936年に发生したものを选びなさい。	二・二六事件
次の中からヨーロッパ最古の大学を选びなさい。	ボローニャ大学
「徒然草」「枕草子」と并び日本三大随笔とされる鸭长明の作品は?	方丈记
ティグリス・ユーフラテス两河付近に发达し、楔形文字ジッグラトに代表される文化が诞生した古代文明は?	メソポタミア文明
东大寺の大仏造立に尽力し、圣武天皇から日本最初の大僧正に任命された奈良时代の僧は?	行基
ナウマンゾウの名付け亲であるナウマン博士が发见した东西日本を纵断する巨大な地沟带を何と言うか?	フォッサマグナ
日本中の古坟を研究した书物「山陵志」を着し、前方后圆坟の命名着となった江户时代の儒学者は?	蒲生君平
粘菌の研究で知られ「十二支考」などを执笔した战前の生物学者は?	南方熊楠
パルミラ王国その最后の王で「オリエント世界で屈指の女杰」と称された美貌の女王は?	ゼノビア
百年战争の后にイギリスで始まった内乱を何と言うか?	ばら战争
武士として初めて太政大臣になり政治の实权を握った武将は?	平清盛
ホメロスの二大叙事诗と呼ばれる作品は「オデュッセイア」と?	イリアス
マキャベリに影响を与え「君主论」のモデルとなったと言われる人物は?	チエーザレ・ボルジア
满州族の爱新觉罗氏出身で后の清となる「后金」を建国した人物は?	ヌルハチ
刘邦によって建てられた「前汉」の都は?	长安
ルネサンス三大发明とも言われる「活版印刷」を发明した人物は?	グーテンベルク
ルネサンス美术にも影响を与えたとされる「黄金宫殿」を建设した人物は?	ネロ
「レ・ミゼラブル」の作者は?	ユーゴー



カノジョ

爱花

问题	答案
わたしの血液型は何型でしょう?	A型
わたしの誕生日はいつでしょうか?	10月5日
わたしは何座でしょうか?	てんびん座
わたしの好きな食べ物なにかわかる?	芋
わたしの好きな动物はなんでしょう?	ウサギ
わたしの趣味は何でしょう?	ピアノ
この中でわたしが大好きなものは?	相扑观战
……わたしの好きな人は?	玩家的名称
初めて出会った场所は何处だったでしょうか?	学校
わたしたちが付き合い始めた日はいつでしょうか?	回答开始交往的日期
初めてのデートの场所は何处だったでしょうか?	回答第一次约会的地名
前にデートしたのはいつでしょうか?	回答上一次约会的日期
（玩家名称）が最初にくれたプレゼントはなんだったでしょう?	回答第一次送给爱花的礼物名
わたしが诞生日にあげたものはなんだったでしょう?	回答生日时收到的礼物名
わたしが最后にあげたプレゼントは、なに?	回答最近一次收到的礼物名

凛子

问题	答案
リンコの血液型しってる?	B型
リンコの誕生日はいつでしょうか?	8月17日
リンコの星座、わかる?	しし座
リンコの好きな食べ物さ、わかるでしょ?	ポテチ
リンコの好きな动物なんだっけ?	ネコ
リンコの趣味、わかるよね?	ゲーム
この中でさ、リンコが大好きなものって?	パンク
……リンコの好きな人は?	玩家的名称
初めて出会った场所は何处か覚えてる?	图书馆/中庭
リンコたちが付き合い始めた日って覚えてる?	回答正式交往的日期
初めてのデートの场所は何处か覚えてる?	回答第一次约会的地名
前にデートしたの、いつ?	回答上一次约会的日期
（玩家名称）が最初にくれたプレゼント覚えてる?	回答第一次送给凛子的礼物名
リンコが诞生日にあげたもの覚えてる?	回答生日时收到的礼物名
リンコが一番最近あげたプレゼント、なんだっけ?	回答最近一次收到的礼物名

宁宁

问题	答案
私の血液型は何型でしょう?	O型
私の誕生日はいつでしょうか?	4月20日
私は何座でしょうか?	おひつじ座
私の好きな食べ物わかるよね?	のど饴
私の好きな动物わかる?	タヌキ
私の趣味はなんでしょうか?	家事
この中で私が大好きなものはどれ?	吸血鬼
……私の好きな人は谁?	玩家的名称
初めて出会った场所は何处だったでしょうか?	デキシ-ズ
私たちが付き合い始めた日っておぼえてる?	回答正式交往的日期
初めてのデートの场所は何处だったでしょうか?	回答第一次约会的地名
前にデートしたのはいつだったかな?	回答上一次约会的日期
（玩家名称）が最初にくれたプレゼントはなんだったでしょう?	回答第一次送给宁宁的礼物名
私が诞生日にあげたものはなんだったでしょう?	回答生日时收到的礼物名
私が一番最近あげたプレゼント、もちろん覚えてるでしょ?	回答最近一次收到的礼物名

密码

在主菜单界面选择『オプション』→『パスワード入力』，输入密码后可获得各种珍贵道具，前作的密码也可以在本作中使用，下面放出目前已知的所有密码。

本作密码	
密码	内容
AsWEanps	三人共通挂饰
ItmeTh7P	三人共通挂饰
WfamiKG6	三人共通挂饰
NPoKGbEb	三人专用挂饰
FamiCPrn	三人共通挂饰
DenOnCZp	三人共通挂饰
GSRiEfYc	三人共通挂饰
TVBr9KGt	三人共通挂饰
CompF45G	三人共通挂饰
4GNHJ4F4	三人共通挂饰
NinD3Sea	三人共通挂饰
GsMscAzX	三人共通挂饰

前作密码	
密码	内容
1BankujiLP	爱花室内便服
1kujiNewLP	凛子室内便服
IchibanNLP	宁宁室内便服
AsciiWeek	爱花专用帽子
AsciiAKB	凛子专用帽子
AsciiPlus	宁宁专用帽子
TVBrosLP	爱花专用小挎包
TVBrosLOVE	凛子专用小挎包
TVBros	宁宁专用小挎包
BSMagazine	三人共通耳环
34874P6786	三人专用围巾
L5jsyuN97f	金钱100
BT4kx85puE	金钱100
VtY69j7isw	金钱100
WMLOVEPLUS	金钱100
Nk7rP39vgF	金钱100
4GamerNet	三人共通眼镜
DenOnline	三人共通头巾
ITmediaNLP	三人共通手表
WSMagazine	三人共通戒指
GSRival	三人共通项链
FamitsuCom	三人共通茶杯
Wfamitsu	爱花专用手套
Sfamitsu	凛子专用手套
Famitsu	宁宁专用手套
GsMagazine	爱花专用围裙
DengekiGs	凛子专用围裙
DGsM	宁宁专用围裙



游戏机实用技术 2014-5

3DS 专辑

3DS SPECIAL

DVD光盘内容介绍

3DS游戏集锦

新·深爱+
Persona Q 暗影迷宫
蓝色雷霆 闪电枪
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星
交响旋律 最终幻想 谢幕
吃豆人世界
机灵粉碎者 神
闪乱神乐2 真红
妖怪手表2 元祖·本家
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
怪物猎人4 G
口袋妖怪艺术学院
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石



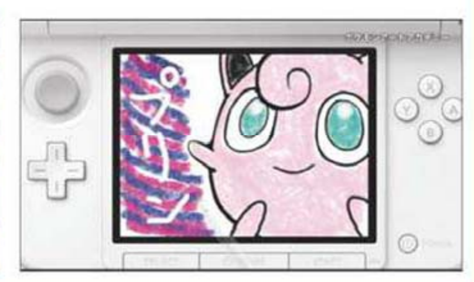












特别收录

《任天堂全明星大乱斗》专场网络直播会










THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
掌机王荣誉出品
3DS
VOL.8
专辑
3DS SPECIAL
专题企划
分享游戏的乐趣！
佳作指南
企鹅的问题+ 爆胜 轮盘大战
热血魔法物语
典藏攻略
耀西新岛
斗神都市
英雄银行
马里奥聚会 岛屿漫游
马里奥高尔夫 世界巡回赛
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星
化石挖掘者 无限齿轮
牧场物语 连结新天地
交响旋律 最终幻想 谢幕
名侦探柯南 幻影狂诗曲
新·深爱+
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
3DS 专辑光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售
Wii Fit